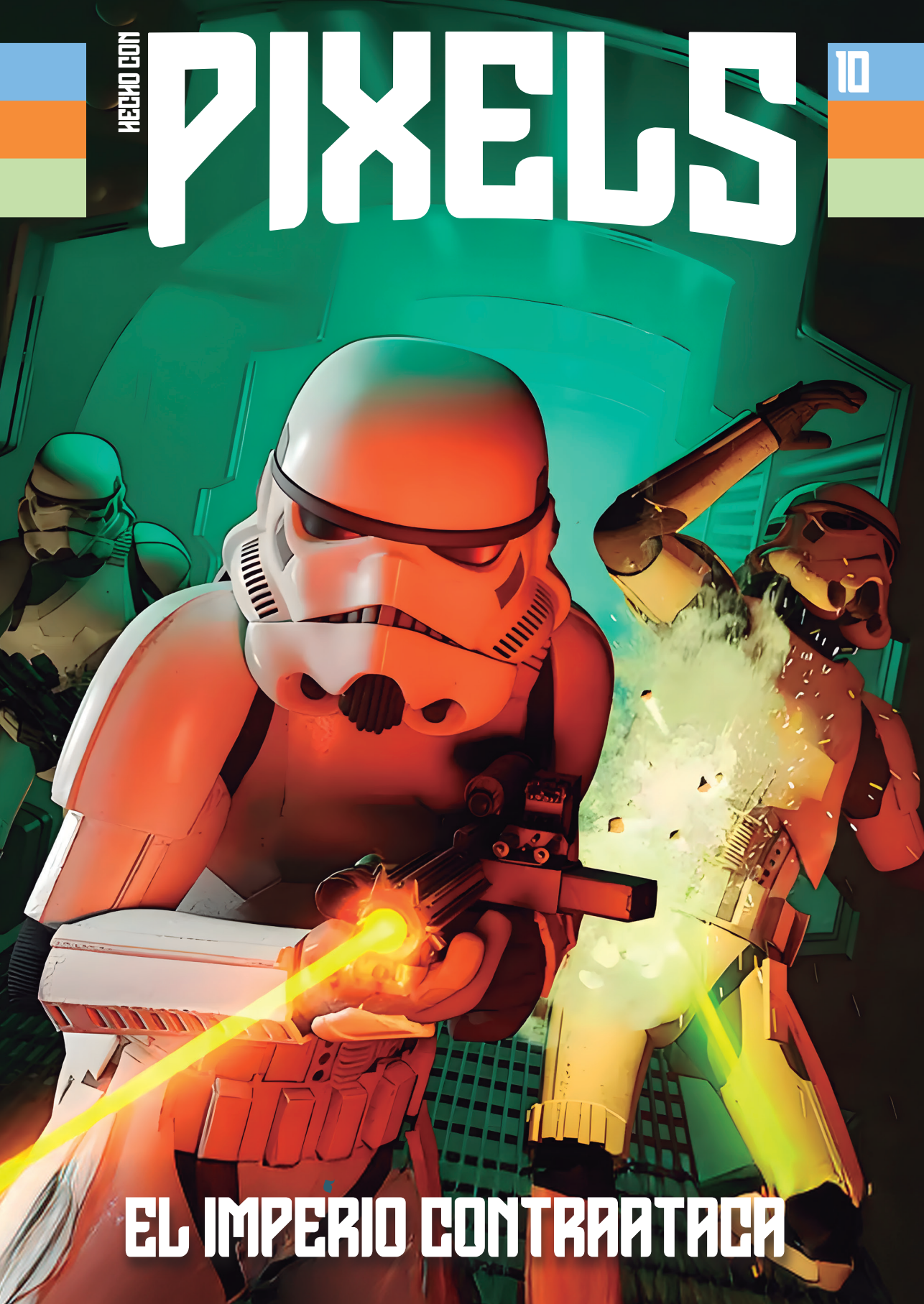
HECHO CON

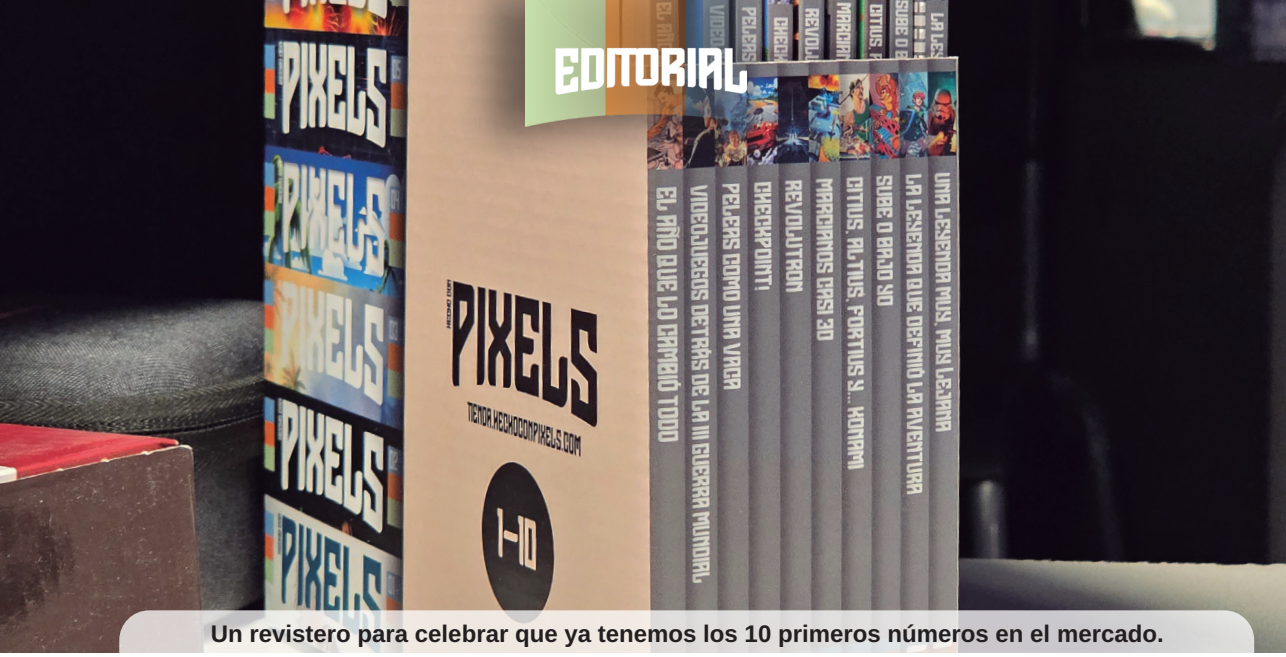
# PIXELS

10



## EL IMPERIO CONTRAATACA

MECHO CON
PIXELS




Un revistero para celebrar que ya tenemos los 10 primeros números en el mercado.

# 10 números ya, y un primer año increíble

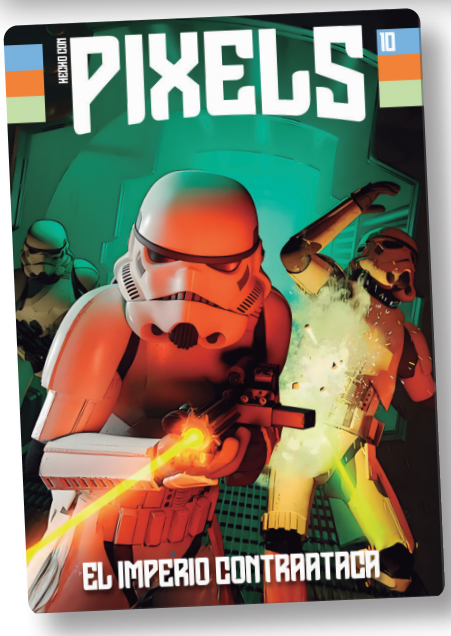
por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Fue hace un año. Nada más y nada menos que el pasado 4 de noviembre de 2024, cuando comenzó la aventura de **PIXELS**. Ese día (seguro que algunos lo recordáis), se puso a la venta aquel primer número en el que hablábamos del "año que lo cambió todo", de los ordenadores de 8 bits de Atari y de algunos recuerdos maravillosos de ilustres de la prensa de los videojuegos como **Marcos García**, **Sonia Herranz, Juan Carlos García**, **Juan Carlos Sanz** o **Bruno Sol**.

Cuando se lanzó y recibió aquella acogida, nunca nos planteamos cuánto llegaría a durar. No nos propusimos un plazo para saber si tendría o no futuro. Simplemente nos pusimos a escribir sobre videojuegos retro, o mejor dicho, sobre nuestros recuerdos, de nuestras vivencias apuntaladas tras muchos números "currando" en **Microhobby**, **Hobby Consolas**, **Super Juegos**, **Nintendo Acción**, **Playmanía**, **Mega SEGA**, **Revista Oficial PlayStation**, **Última Generación** y otras.

Este editorial, de este número diez, no va a acordarse de **Star Wars**. Y es injusto. Pero, sinceramente, es más necesario que nunca reconocer a todos los que estáis ahí, leyéndonos número a número y que sois los que mantenéis, contra viento y marea, el compromiso de sostener esta bendita locura: una revista en papel, en 2025. Así que nunca está de más dar las (mil) gracias.

# Suscríbete a Pixels y Microhobby en nuestra tienda



## Próximos números

### Pixels nº11 y Microhobby nº222

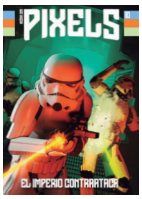
**A la venta el**
**8**
**de diciembre**

**Envíos a partir del**
**2**
**de enero (2026)**

**Ediciones digitales**
**2**
**de enero (2026)**

tienda.hechoconpixels.com

# SUMARIO




## Nº10_Dark_Forces

Este número de **PIXELS** nos hemos entregado al poder de la Fuerza, de Dark Forces, **Kyle Katarn** y de la saga **Jedi Knight** que continuó a partir de 1997.

¡Siempre **RETRO**!

### Otras secciones


| | |
|---|---|
| 03 | Bienvenidos a **PIXELS** |
| 22 34 72 | Ajuste de cuentas |
| 54 66 | Me Robó el corazón |
| 44 | Mi Periférico favorito |
| 64 | Aprended abuelos |
| 78 | Placer culpable |

**06** ›
**KYLE KATARN**
El ‘prota’ de los Jedi Knight.
por **Javier Peinado**

‹ **16**
**DARK FORCES**
El ‘shooter’ que lo revolucionó todo.
por **José Luis Sanz**

**24** ›
**LA PRIMERA PLAYSTATION**
Comienza el futuro de la industria.
por **Marcos García**

‹ **36**
**KAZUNORI YAMAUCHI**
De PlayStation a Gran Turismo.
por **José Luis Sanz**

**46** ›
**JORDAN MECHNER**
Entre príncipes y karatekas.
por **José Luis Molina**

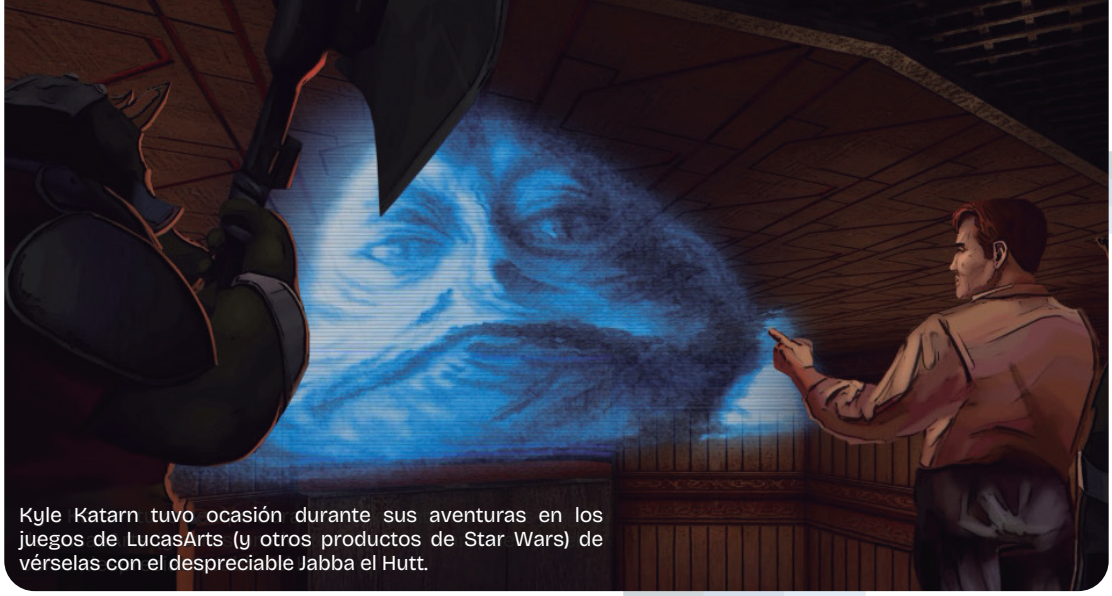
‹ **56**
**TOMB RAIDER**
Así conocí a vuestra Lara Croft.
por **Sonia Herranz**

**68** ›
**SILPHEED**
De Mega CD al cielo.
por **José Luis Sanz**

‹ **74**
**ERRORES DE BULTO**
El día de los ‘Caballeros Shit’.
por **José Luis Sanz**

Saga Jedi Knight

# Kyle Katarn, el héroe que nadie esperaba



Kyle Katarn tuvo ocasión durante sus aventuras en los juegos de LucasArts (y otros productos de Star Wars) de vérselas con el despreciable Jabba el Hutt.

**Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana... un atípico Jedi causaba sensación. Esta es la historia de cómo LucasArts y Raven Software cimentaron definitivamente Star Wars.**

por **Javier Peinado**

No soy un Jedi, sólo un tipo con un sable láser y algunas preguntas...". Así, con toda la chulería del mundo (o, más bien, de la galaxia), se presentaba **Kyle Katarn** antes de despachar a espadazo limpio a un hatajo de impresentables en una cantina de **Nar Shaddaa**. Corría el año 2002, y los fans de **La Guerra de las Galaxias** disfrutaban de una experiencia jugable sin precedentes que les permitía desplegar poderes de la Fuerza tan impresionantes como los de una trilogía cinematográfica de precuelas que estaba en boca de todos. **Jedi Knight II: Jedi Outcast** fue la confirmación de Katarn como una estrella del videojuego de pleno derecho, pero para entonces los jugadores de PC ya llevaban años familiarizados tanto con su nombre como con sus proezas.

## Entre fuerzas oscuras

La memorable epopeya de Katarn dio inicio en febrero de 1995 con el lanzamiento del primer título de acción en primera persona ambientado en la saga galáctica: **Dark Forces**. Profundamente inspirado por los revolucionarios **Wolfenstein 3D** o **Doom**, el programador de LucasArts **Daron Stinnet** abandonó su premisa original de diseñar un simulador de vuelo para erigirse a inicios de 1993 como líder de un proyecto que nos permitiría, por fin, caminar libremente por entornos 3D inspirados en este familiar universo. Para ello coordinó la creación de un motor propio, **Jedi Engine**, que se tradujo en una mayor libertad para crear niveles complejos y con texturas más variadas en comparación con otros ejemplos del género. Si

Dark Forces Remaster

**Una remasterización del clásico |** El 28 de febrero de 2024, Nightdive Studios lanzó al mercado un fantástico remaster de **Dark Forces**. Además de un bienvenido lavado de cara en su apartado audiovisual, incluía extras tan interesantes como diseños conceptuales y un nivel en el Destructor Estelar Avenger que fue eliminado de la versión original de 1995 por su nivel de dificultad, pese a ser presentado como demo jugable en el **Consumer Electronics Show**.

bien la idea inicial era encarnar a **Luke Skywalker** para revisitar los sucesos de Una Nueva Esperanza, pronto quedó claro que resultaba mucho más atractivo crear una historia completamente nueva. **Justin Chin**, director artístico y alma creativa del equipo, fue el responsable de escribir una trama que incorporara mundos inéditos y alumbrara un héroe para la eternidad. Ex soldado Imperial, mercenario y operativo rebelde, **Kyle Katarn** entró en nuestras vidas nada menos que robando los planos de la Estrella de la Muerte. ¡Así, de entrada! Aquel aguerrido agente estaba destinado a molar, y eso que en aquellos días la única "fuerza" que sentía era la del gatillo. Cierto, antes que él ya habían probado suerte otros protagonistas de nuevo cuño en videojuegos de **Star Wars**. Ahí estaba el piloto rebelde **Keyan Farlander** del simulador **X-Wing** en 1993, o el "as" Imperial **Maarek Stele** en su secuela **TIE Fighter**. Pero Katarn tenía un carisma especial que le distinguía de sus predecesores, combatiendo la amenaza de los cibernéticos **Dark Troopers** en una aventura donde no podían faltar intrincados puzles, terroríficos monstruos (¡esos dianogas en las alcantarillas!) y reencuentros con viejos conocidos como Boba Fett o Jabba el Hutt. A su lado se encontraba **Jan Ors,** potencial interés amoroso que asistía en labores de transporte y evacuación, además de servir como eje argumental entre misiones. **Dark Forces** vendió »

**Christopher Neame (centro) daba vida en Jedi Knight al pérfido Jerec, líder de los Siete Jedi Oscuros.**

**Court apareció en producciones como Diagnóstico Asesinato antes de convertirse en Katarn. Aunque también participó en el videojuego Septerra Core: Legacy of the Creator, terminó retirándose de la actuación para dedicarse a la industria vinícola. Tiene su propia cosecha: Evidence.**

casi un millón de unidades a lo largo de los años 90 y Katarn no tardaría en convertirse en uno de los héroes más destacados del **Universo Expandido**, aquel maravilloso compendio de relatos surgidos en novelas, cómics y videojuegos que hoy conocemos como **Leyendas**. Y si bien nuestro héroe no llegó a dar el salto a la gran pantalla, sí encontró una magnífica solución intermedia que le catapultó al estrellato.

## Senderos de la Fuerza

Ya lo dijo Darth Vader al final de **Dark Forces**: "la Fuerza es intensa en Katarn". Todo un profeta el Lord Sith ya que, tan sólo dos años después de su debú, volvió a la carga con una secuela histórica. En otoño de 1997, **Jedi Knight: Dark Forces II** sorprendió con numerosas secuencias de vídeo protagonizadas por actores de carne y hueso que interpretaban a Kyle, Jan y un numeroso elenco de personajes secundarios. Aunque **Rebel Assault II: The Hidden Empire** ya había desplegado escenas digitalizadas en 1995, **Jedi Knight** superó su número en más del doble. Una puesta en escena de película que estableció la personalidad y apariencia definitivas de Katarn gracias a la memorable interpretación de **Jason Court**, perpetuando en nuestra memoria al cínico y barbudo Jedi ataviado con su icónica hombrera. "Realmente fue un campo de pruebas respecto a la manera en la que filmarían las precuelas de la saga de películas […] Éramos conejillos de Indias, actuando de manera convincente en un plató con pantalla azul", reflexionaba Court en una reciente entrevista. Nuevamente, Chin demostró que comprendía a la perfección la esencia de **Star Wars** al inspirarse en películas de samuráis, westerns y cine de detectives. El resultado fue una trama mucho más compleja, repleta de insidiosos villanos y emotivos momentos familiares. Y es que, aunque Kyle nos recordara a Han Solo, Jedi Knight »

**Jedi Knight estaba repleto de sorpresas como este huevo de Pascua en el que podíamos encontrar (y utilizar) al psicótico conejo "lagomorfo" del mítico Sam & Max.**

insufló un poco de Skywalker en su ADN al proporcionarle unos orígenes humildes como hijo del granjero **Morgan Katarn**. En esta ocasión, debía enfrentarse a **Jerec**, líder de los Siete Jedi Oscuros que planean apropiarse del poder que alberga el Valle de los Jedi, ubicado en un planeta que terminaría siendo conocido como Ruusan. Por supuesto, resulta obligado recordar que este título nos ayudó a cumplir una de nuestras mayores fantasías: blandir un sable láser. De hecho, Katarn llega a usar hasta dos modelos, uno de ellos de hoja amarilla. En efecto, este juego amplió por primera vez el abanico cromático de esta legendaria arma más allá del cine y los tebeos, siendo el villano **Boc Aseca** (sí, en serio) el primer personaje en luchar con sables de luz morados. Por mucho que disfrutásemos con ballestas wookiees o nuestra inseparable pistola Bryar, nada podía compararse con activar una espada láser para batirnos con tropas Imperiales, cazarrecompensas y Jedi Oscuros. ¡Hasta podíamos desviar disparos con ella!

En un acierto mayúsculo, el veterano programador **Ray Gresko** logró con el nuevo **Sith Engine** que el jugador pudiera alternar a voluntad entre una vista de primera y tercera persona en aras de una inmersión más acentuada y acorde a sus preferencias. Otro elemento distintivo fue el aprendizaje de los poderes de la Fuerza mediante la adquisición de puntos con los que especializarnos en sanar nuestras heridas, desplazarnos a velocidades sobrehumanas o dominar la telequinesis.

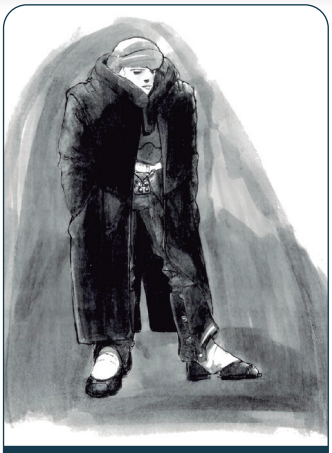
Por último, **Jedi Knight** fue todo un pionero al »

**Katarn estrena un inusual atuendo de color negro a lo largo de la expansión de Jedi Knight, que no fue otra que Mysteries of the Sith. Nuevas misiones y un poco más de historia para la saga.**

**Aunque Jaden Korr es un hombre humano en su versión oficial, en Jedi Academy podíamos jugar como si perteneciera a la especie Rodiana, Twi'lek, Zabrak o Kel dor.**

introducir una mecánica de juego que sería perfeccionada en títulos como **Caballeros de la Antigua República**: alinearnos hacia el Lado Oscuro o el Luminoso en base a nuestra manera de jugar. Matar civiles o abusar de la estrangulación tenía consecuencias prácticas, e incluso era posible desbloquear un turbio final alternativo en el que Katarn se abandona al Lado Oscuro y se autoproclama Emperador. Poder tomar decisiones éticas que nos obligaran a reflexionar antes de actuar hizo de este juego una experiencia mucho más profunda. Por si esto fuera poco, también pudimos medirnos las caras contra adversarios reales gracias a sus opciones de juego online en arenas multijugador.

Eso sí, parece que no todo fue un camino de rosas. La producción de **Jedi Knight** conllevó maratonianas jornadas de trabajo y estuvo marcada por un constante halo de secretismo y férreas



**Boceto conceptual temprano de Kyle Katarn. Un diseño crudo, lleno de sombras y matices que muestra una versión más sombría y menos refinada. Según fuentes de desarrollo, algunos de estos bosquejos no se usaron porque los artistas buscaron un equilibrio visual más reconocible. Se piensa que parte de esa decisión estuvo guiada por la necesidad de que Kyle fuera una figura reconocible desde el primer vistazo, incluso a bajas resoluciones de pantalla.**

restricciones por parte de Lucasfilm, tales como la prohibición de crear nuevos Lores del Sith o maltratar ewoks (y posteriormente a **Jar Jar Binks**) para no entrar en conflicto con el rodaje de la trilogía de precuelas.

Cuatro meses después, **Jedi Knight** recibió su única expansión oficial: **Mysteries of the Sith**, un añadido con 14 nuevos niveles que tuvo como principal aliciente estar protagonizado por uno de los personajes más queridos del Universo Expandido: la ex **Mano del Emperador** y futura esposa de Luke Skywalker, **Mara Jade**. Katarn, nuevo mentor de Mara, era un personaje jugable tan sólo en las misiones introductorias. Por desgracia, las secuencias de vídeo fueron reemplazadas por cutscenes generadas con el motor del juego, siendo Kyle y Mara doblados por Rino Romano y Heidi Shannon. Otro punto en contra fue su deslavazado argumento, estructurado en una serie »

**Kyle Katarn se enfrentó a Sariss, una Jedi seguidora de Jerec, en Jedi Knight. Su duelo simbolizaba la lucha entre el conocimiento dominado por la arrogancia y el guiado por la luz.**

de misiones en buena parte inconexas que desembocaban en el inédito planeta Dromund Kaas para salvar a Kyle del Reverso Tenebroso. Pese a contar con ideas interesantes, **Mysteries of the Sith** es a menudo recordado con frustración debido a sus errores de programación y fallida interfaz. Aun así, merece la pena destacar la original resolución del duelo final y un nivel oculto donde manejar a **Luke Skywalker** en una versión alternativa del Episodio V, el famoso **El Imperio Contraataca**.

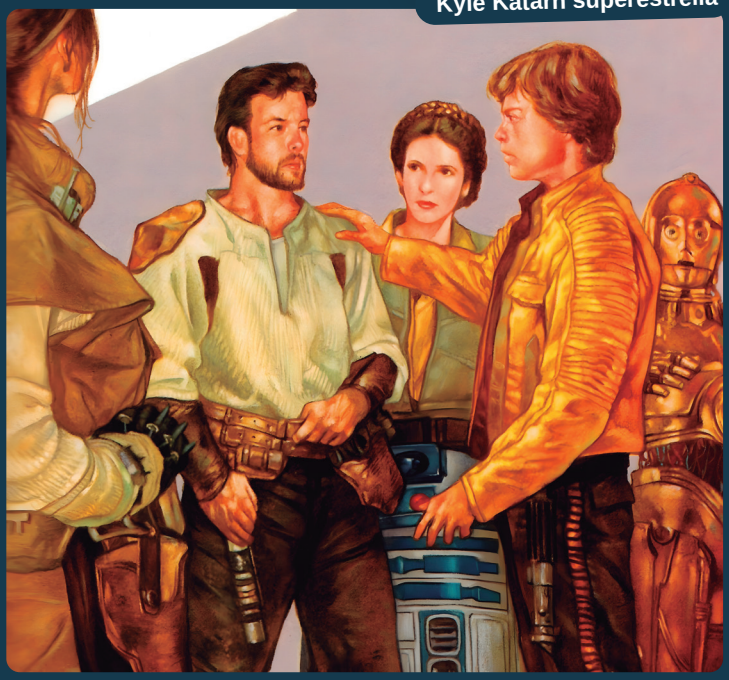
**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast supuso el regreso triunfal de Kyle Katarn y la consolidación definitiva de la saga.**

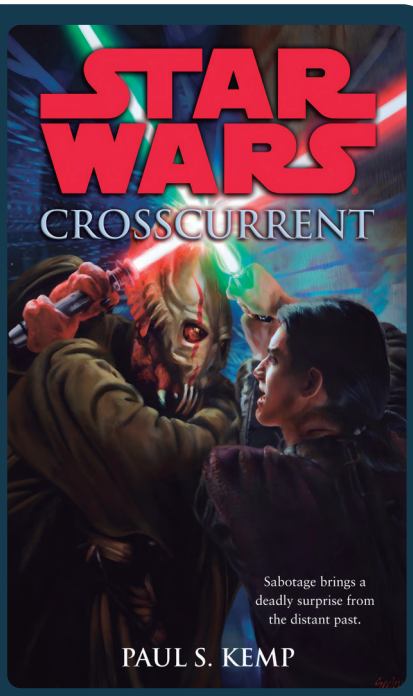
## Katarn desencadenado

En marzo de 2002, Raven Software elevó **Jedi Knight** a un nivel de excelencia superior con un título cuya inmensa calidad dejó una huella imborrable tanto en los usuarios de PC como en los de consola. Dos años después de la traumática experiencia de Katarn en Dromund Kaas, **Jedi Knight II: Jedi Outcast** narra cómo este decide cortar sus lazos con la Fuerza y regresar a la vida de mercenario para la Nueva República. Pero el destino tenía otros planes. Tras creer que Jan ha sido asesinada por los Jedi Oscuros Desann y Tavion, viajará muy a su pesar a la Academia Jedi de **Luke Skywalker** en Yavin IV para retomar su adiestramiento y detener a un impío ejército de guerreros del Lado Oscuro. En esta ocasión, fue el actor de doblaje Jeff Bennet quien prestaría su voz a Kyle, todo un fichaje que ya contaba en su currículum con personajes tan queridos como Johnny Bravo o la gárgola Brooklyn además de Jango Fett y el Conde Dooku.

El salto gráfico fue tremendo gracias al motor **id Tech 3** usado en **Quake III Arena**. Aquel encanto poligonal del **Jedi Knight** original dio paso a unos modelos pulidos y animados con fluidez, lo que permitió a Raven dejarnos boquiabiertos con unos combates de sable láser absolutamente espectaculares y que siguen siendo una gozada más de 20 años después. Katarn, »

## Kyle Katarn superestrella





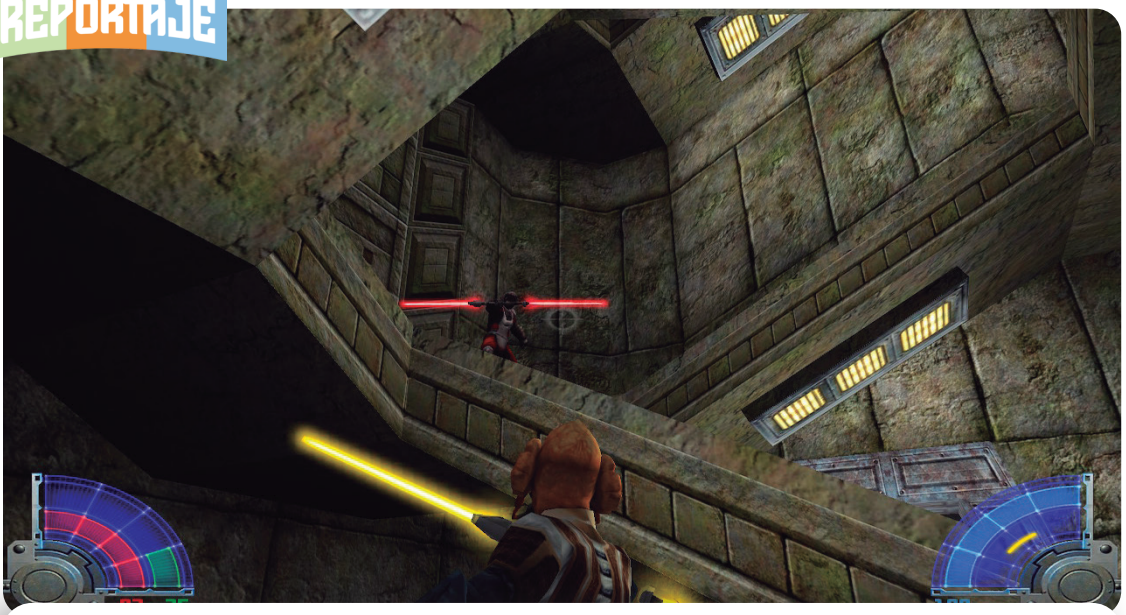

**Del juego a las novelas |** El éxito de Katarn le permitió dar el salto al terreno editorial. La trilogía de libros ilustrados de **Dark Forces** (**Soldier of the Empire**, **Rebel Agent** y **Jedi Knight**) desarrolló su trasfondo Imperial y amplió el contexto de los videojuegos. Su influencia fue tal que incluso Mace Windu aparece vestido como él en la imagen promocional del juego de miniaturas **Masters of the Force**, además de inspirar una pieza de vestuario para **Cal Kestis** en **Jedi Survivor**. Por su parte, su discípulo **Jaden Korr** llegó a protagonizar las novelas **Crosscurrent** y **Riptide**.

quien contaba por fin con una espada de luz propia y no heredada, aprendía diferentes estilos de esgrima que podíamos implementar fácilmente para adaptarnos a diversas situaciones y enemigos. Jamás nos habíamos sentido en la piel de un Jedi de una manera tan intensa y realista como jugando a **Jedi Outcast**. Marcas de sable láser en el escenario, empalamientos a distancia, acrobacias aéreas… **Mike Gummelt** y **Jeff Dischler** tocaron el cielo al perfeccionar estos enfrentamientos cuerpo a cuerpo tomando como inspiración **Bushido Blade** para PlayStation. Podíamos incluso hasta desmembrar enemigos y decapitar droides, gracias al motor **GHOUL** desarrollado para el brutal **Soldier of Fortune**.

Cada duelo era una experiencia memorable y cinematográfica, alcanzando cotas verdaderamente épicas en un modo online que enseñó a muchos lo que era la verdadera adicción. Por otra parte, el desbloqueo de poderes de la Fuerza ya no nos condicionaba a comprometernos con la luz o la oscuridad. Se acabaron los absolutos: Kyle era ahora capaz de coquetear con ambos extremos sin despeinarse, lo que hacía de él un héroe único en el lore de **Star Wars**. En unos años en los que la franquicia de Lucas se encontraba de plena actualidad, **Jedi Outcast** fue un auténtico sueño en el que pudimos luchar codo con codo junto al Maestro Skywalker, escuchar de nuevo al gran **Billy Dee Williams** como Lando Calrissian y sentir como nunca el poder de la Fuerza.

## Savia nueva dentro de la Academia

Un año después, los usuarios de PC recibieron antes que nadie la culminación »



**Jedi Academy amplió el legado de Kyle Katarn, permitiendo al jugador crear su propio aprendiz Jedi y dominar todos los secretos bajo el auspicio de la Fuerza y un sable láser.**

de la saga. Ambientado una década después de la Batalla de Endor, **Jedi Knight: Jedi Academy** dejaba a Katarn en segundo plano para ceder el protagonismo a **Jaden Korr**, un prodigioso alumno de la Academia Jedi que debía frustrar los planes de un peligroso culto. Si **Jedi Knight** cambió el terreno de juego en 1997 otorgándonos un sable de luz, **Jedi Academy** nos dio el inmenso gustazo de poder construir uno propio mediante versátiles opciones de personalización que dejaban no sólo escoger el color de la hoja o el estilo de la empuñadura, sino también combatir con dos espadas a lo **Anakin Skywalker** o emular a **Darth Maul** con un devastador sable doble. Además, se nos animaba a crear a Jaden desde cero, experimentando con su sexo, especie y vestimenta. Pese a jugar sobre seguro siguiendo la estela de Jedi Outcast, **Jedi Academy** redondeó la fórmula. Era todo un caramelito para los fans más aplicados de **Star Wars**, ya que estableció unas conexiones aún más desarrolladas con su Universo Expandido.

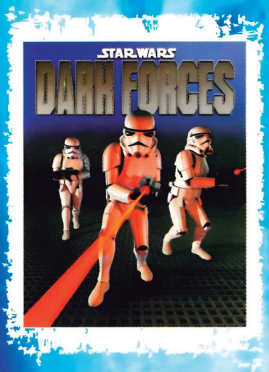
Los villanos intentaban resucitar a **Marka Ragnos**, un ancestral Lord Sith introducido en los cómics de **Relatos de los Jedi**, y para evitarlo debíamos explorar Bakura, Korriban y Vjun entre otros planetas popularizados en novelas y tebeos. Por último también podíamos revelar un final alternativo en el que Jaden abraza el Lado Oscuro. Para muchos, siempre será el juego definitivo de una saga única y un sublime canto de cisne a la altura de su mitología. Especialmente tras la dramática cancelación de **Jedi Knight III Brink of Darkness**, juego que, de forma muy apropiada, jamás llegó a ver la luz.

**Mace Windu (el Jedi más relevante de Star Wars desde los primeros bocetos del guion del Episodio IV) vestido como Kyle Katarn.**

¿Probaremos algún día un **Jedi Knight** 100% canónico? Difícil de decir es. De momento no parece que Kyle, Mara o Jaden estén en los planes de Disney, pero cosas más raras se han visto. Por suerte, los seguimos recordando como los primeros grandes héroes lejos de la gran pantalla.

LucasArts Entertainment Company *presents*

# STAR WARS DARK FORCES™



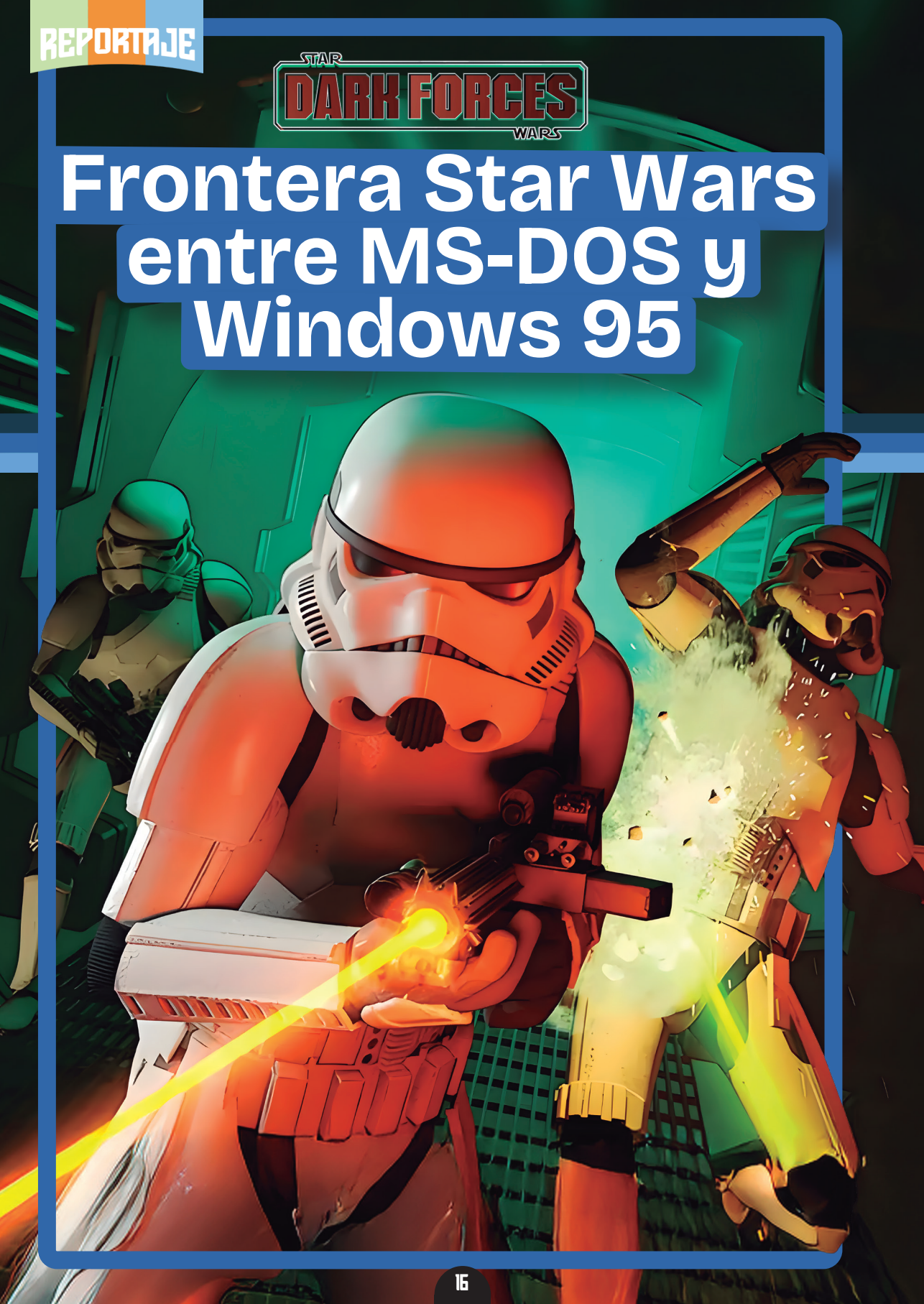

**"...at last the wonder of the *Star Wars*™ universe comes to the Sony PlayStation™"**

PlayStation™

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorisation.
Marketed and distributed in the United Kingdom by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

STAR WARS DARK FORCES

# Frontera Star Wars entre MS-DOS y Windows 95



Kyle Katarn, en un fan art de Jarreau Wimberly.

**Dark Forces nació al calor del éxito de Doom, pero transformó por completo el universo jugable de Star Wars. Un shooter que vivió en una permanente frontera.**

por **José Luis Sanz**

Siempre he pensado que **Dark Forces** es un juego que, en muchos sentidos, tiene un intenso aroma a frontera, a vivir entre dos mundos que no siempre se llevan bien. Cuando **LucasArts** puso a la venta **Star Wars Dark Forces** en 1995, el mundo del videojuego en PC estaba viviendo un momento de transición crucial.

Podríamos decir que las consolas vivían su particular edad dorada, de un mercado forjado por la pugna entre Nintendo y SEGA y sus 8 y 16 bits, pero ya se atisbaba el aterrizaje de PlayStation. En aquellos PC y compatibles se estaba forjando otra revolución, esta sí que profunda y que iba a reducir a escombros el viejo mundo de nuestro **MS-DOS**.

El 24 de agosto de 1995 se puso a la venta **Windows 95**, el sistema de Microsoft que lo iba a cambiar todo y que obligaría a compañías como **LucasArts** a tener que hacer un esfuerzo de transformación, de adaptación a un universo por descubrir.

Y es dentro de este contexto donde se explica en parte la importancia de **Dark Forces**, un juego que no solo marcó un hito en el universo propio de **Star Wars**, sino que también sirvió de reflejo de un tiempo en el que jugar en un PC significaba (todavía) lidiar con la configuración de memoria, con controladores para gráficas y tarjetas de sonido y, por supuesto, con archivos **autoexec.bat**.

## El nacimiento de un mito de LucasArts

Huelga decir que en 1993 **Doom** había revolucionado por completo el mundo de los videojuegos, pero más específicamente el género de los shooters (FPS) gracias a un motor gráfico obra de id Software. El título »

**Rom Mohc, un general imperial especialmente reconocido por su papel en las Guerras Clon, aparecía junto a Darth Vader como referentes del Lado Oscuro en Dark Forces.**

de **John Carmack** y compañía vino a abrir la puerta a una riada de clones que quisieron probar suerte con el mismo éxito de los americanos. LucasArts, por su parte, dedicó buena parte de la primera mitad de los años 90 a contarnos historias de esas que han quedado para la posteridad, con sus ya conocidos **Monkey Island**, **Day of the Tentacle**, **Indiana Jones**, etc. Amén de simuladores de combate espacial de la mano de **Lawrence Holland** y su Totally Games, con **X-Wing** o **TIE Fighter**.

Así que era evidente que **Doom** también había llegado a las oficinas de los californianos y que pronto vieron una manera de crear narrativas inéditas dentro del universo **Star Wars**. El jugador se ponía en la piel de **Kyle Katarn**, un mercenario que trabajaba para la Alianza Rebelde y cuya primera misión (ojooo) consistía nada más y nada menos que en robar los planos de la **Estrella de la Muerte** (historia que ya sabéis que, más tarde, sería reinterpretada por la película **Rogue One**). Aun así, el juego introdujo mecánicas muy innovadoras para su época, con niveles con alturas diferenciadas, la posibilidad de mirar arriba y abajo, saltar, agacharse e incluso usar objetos. Algo que, por suerte, lo distinguía de los clones de **Doom**.

**Dark Forces** fue desarrollado bajo el motor **Jedi Engine**, diseñado específicamente por la propia LucasArts, y que no se limitaba a imitar lo visto de la mano de id Software: esta maravilla fue capaz de crear entornos más complejos, animaciones más fluidas y un acercamiento narrativo más profundo, con secuencias cinematográficas y una banda sonora adaptaba de la de **John William**. No sonaba como una orquesta sinfónica pero nos valía.

**Star Wars Dark Forces (1995)**

## El imperio MS-DOS en el gaming

Antes de nada hay que decir que **Dark Forces** se lanzó exclusivamente para MS-DOS. No tuvo en 1995 otra adaptación que se ejecutase solo en Windows 95, aunque sí era posible ponerlo en marcha en el nuevo OS de Microsoft.

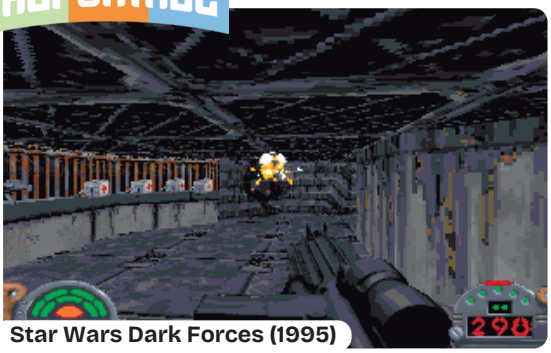
Esto significaba que los usuarios tenían que ejecutarlo directamente desde la línea de comandos, navegando por directorios y lanzando el .BAT, el .EXE o el .COM de turno. Para muchos jugadores esta era la rutina habitual desde los 80, así que tampoco espantaba a nadie. Tened en cuenta que en el momento de su lanzamiento, el juego podía ejecutarse en Windows 3.1 que, por suerte, no había conseguido seducir al universo gaming.

**MS-DOS**, a su manera, y a pesar de lo poco amigable que era para un usuario recién llegado, permitía a los desarrolladores algunas ventajas más que obvias, como acceder de manera directa a la gestión del hardware, lo cual era crucial para juegos que necesitaban rendir sin obstáculos. Sin embargo, los usuarios estaban condenados a lidiar con la gestión de las famosas memorias convencional y extendida (EMS y XMS), que se configuraban a través de dos viejos conocidos como **config.sys** y **autoexec.bat**, para liberar los 640 KB necesarios para que los juegos simplemente arrancaran. Y no hablamos ya de tarjetas gráficas como las primeras VGA o las de sonido, como las legendarias Sound Blaster 16, que debían configurarse manualmente, teniendo en cuenta interrupciones (IRQ) y hasta las diferentes direcciones de memoria.

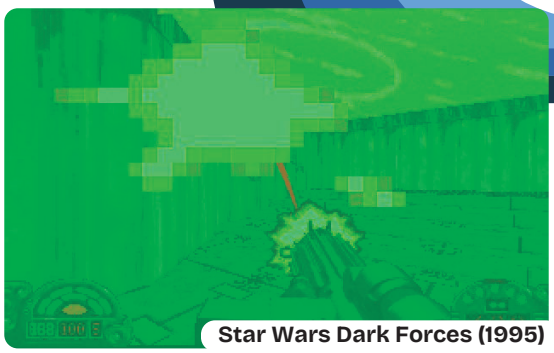
Star Wars Dark Forces (1995)

Para jugar a **Dark Forces**, era habitual que el usuario tuviera un disquete de inicio personalizado que cargaba solo los controladores mínimos (incluso del CD-ROM), de forma que el juego tuviera memoria suficiente para funcionar. Esta barrera técnica marcaba una clara división entre el jugador de consola —que encendía y jugaba— y el de PC, »

Star Wars Dark Forces (1995)



Star Wars Dark Forces (1995)


Star Wars Dark Forces (1995)

que se convertía a ojos de muchos en poco menos que un ingeniero de sistemas capaz de hackear los ordenadores del Pentágono.

## Windows 95: llega la modernidad

La puesta a la venta de Windows 95 en agosto de ese mismo año supuso un terremoto. **Microsoft** presentó el sistema operativo como una ventana al futuro, con una interfaz gráfica más pulida, barra de inicio, multitarea y compatibilidad para 32 bits.

Para el usuario común significaba abandonar la línea de comandos y entrar en un entorno mucho más amigable. Pero para el jugador de PC la pregunta era: ¿qué pasa con mis juegos que tengo en MS-DOS y, también, con **Dark Forces**?

Como cabía esperar, Microsoft no destruyó todo lo anterior y por eso Windows 95 ofrecía un modo **MS-DOS** integrado, lo que permitía seguir ejecutando juegos como el de **LucasArts**. Sin embargo, la compatibilidad no siempre era perfecta: algunos juegos sufrían pérdidas de rendimiento más que evidentes (se añadía una capa extra a MS-DOS que no ayudaba), problemas de sonido o hasta de detección de hardware. Así que la verdadera apuesta de Microsoft a largo plazo fue empujar a los desarrolladores hacia el uso de DirectX, una nueva colección de API pensadas para que los juegos corrieran de manera nativa en Windows sin depender del acceso directo al hardware y que con el tiempo dirían adios al viejo MS-DOS.

De todas formas, en 1995 DirectX no entraba en los planes de los desarrolladores más activos y pocos se atrevieron a usarlo de manera seria. Casi todos los grandes lanzamientos se siguieron desarrollando para DOS. Y en el caso de **LucasArts** su adopción total, exclusiva para Windows 95, no llegó hasta la remesa de sus **The Curse of Monkey Island** o la continuación de **Dark Forces**, **Jedi Knight**. Pero eso ocurrió en 1998.

## Un gran inicio de todo

**Star Wars Dark Forces** no solo fue un hito en lo que al género de los FPS se refiere, sino que abrió una puerta enorme a una nueva manera de permitirnos jugar dentro del universo creado por **George**

**Las misiones... y una con los planos |** Era evidente que a nada que los videojuegos permitieran una narrativa más compleja, **LucasArts** iba a responder en alguno de sus lanzamientos de **Star Wars** a una de las preguntas que más pedían los fans de la saga: ¿cómo consiguió la **Alianza Rebelde** los planos de la Estrella de la Muerte? Hasta 2016, **Kyle Katarn** fue el único responsable, pero el estreno de la película **Rogue One** dio al traste con esta hazaña convirtiéndola en proscrita. A partir de ese instante, **Jyn Erso** y **Cassian Andor** tomaron el relevo. Y será muy complicado que las cosas vuelvan donde las puso **Dark Forces**.

**Lucas**. Es cierto que arriesgó, al apartarse en muchos momentos de lo que ocurría en las películas. **Dark Forces** nos presentó a **Kyle Katarn**, un nuevo protagonista que se convertiría en uno de los pilares del llamado **Universo Expandido de Star Wars**. Ex-agente imperial reconvertido en mercenario, Katarn se ganó un lugar propio en el canon de los noventa por su mezcla de cinismo, valentía y sentido moral. Algo de Han Solo corría por sus venas y él fue, para muchos, el que robó los planos originales de la **Estrella de la Muerte**, un hecho que durante años formó parte del relato oficial antes de que **Rogue One** lo reinterpretara.

**LucasArts** era obvio que no iba a abandonar su ya conocida constumbre de crear narrativas propias, de contarnos una historia que mereciera la pena y **Dark Forces** representó justo ese papel, como paso decisivo para demostrar que los videojuegos podían expandir un universo cinematográfico con coherencia, pasión y mucho respeto. Es por eso que las escenas entre misiones –con gráficos que parecían hechos a mano por momentos, y digitalizados y con voces dobladas en otros–, aportaban una atmósfera inédita.

net surfers an opportunity to navigate LucasArts' ever-expanding universe. Plans call for the web site to offer access to a wide variety of continually updated information, including a merchandise catalog, technical support, company news, human resources listings, product demos and *The Adventurer*.

As you may already know, you currently can find LucasArts on several on-line service providers, including CompuServe, America On-line, internet e-mail and our own BBS. For details on how to reach us at these locations, check out "Where to Find Us" on page 3.

## LUCASARTS LAUNCHES BIG MAC ATTACK

Before the end of 1995, LucasArts will release an impressive line-up of new games for Macintosh CD-ROM. The all-star titles include **Dark Forces**, **Full Throttle** and **X-Wing Collector's CD-ROM**.™

STAR WARS adventure **Dark Forces** drops you into the boots of mercenary for hire, Kyle Katarn. Initially charged with retrieving the Death Star plans from an Imperial base, Kyle subsequently is employed by the Rebel Alliance to seek out and destroy a new, deadly threat: the dark troopers. This 3D, first-person action game hits the streets in late spring of 1995.

It's a big, bad world filled with big, bad bikes and big, bad gangs — all on your big, bad up as road kill, you must win the allegiance of the victim's rebellious daughter, free your gang from jail and reveal the true killer. **Full Throttle** for Mac CD will be available in summer of 1995.

**X-Wing Collector's CD-ROM** puts the fate of the galaxy in your hands. You're a new recruit for the Rebel Alliance charged with battling Darth Vader's Imperial fleet. This STAR WARS space combat simulator balances in-flight action, compelling story and strategic mission planning. Look for **X-Wing Collector's CD-ROM** for the Mac in fall of 1995.

## STAR WARS SPECIAL EDITION CELEBRATES FILM'S 20TH ANNIVERSARY

Lucasfilm and Twentieth Century Fox will distribute a Special Edition of the original STAR WARS movie for worldwide theatrical release in 1997, twenty years after the film's first release in 1977. The Special Edition will feature previously unreleased footage,

The Adventurer

NUMBER 10 SUMMER 1995

*Editor-in-Chief* Sue Seserman
*Art Director* Mark Shepard
*Techie Bench Editor* Mara Kaehn
*Cover Illustration by* Steve Purcell
*Company Store Editor* Gail Rubino
*Print Production* Carolyn Knutson

*Special thanks to* George Lucas

*The Adventurer* is published by LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA, 94912. © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. All trademarks are acknowledged as the property of their respective owners.

Mac. **Full Throttle** casts you as Ben, the leader of a motorcycle gang who is framed for a brutal murder. On the run from the law and from the greedy "suits" who'd like to see Ben wind

*Dark Forces for Mac CD has new hi-res graphics.*

4 ◆ THE ADVENTURER

**Número 10 –el del verano de 1995– de la revista The Adventurer que publicaba LucasArts, donde aparecía ya reseñado Dark Forces.**

Era más que evidente que LucasArts había entendido que ese nuevo camino de **Star Wars** no debía limitarse a una licencia comercial, sino que podía ser un vehículo para hacer más grande al clásico y a todos sus productos relacionados.

Fue a partir de **Star Wars Dark Forces** cuando surgió un camino propio que exploró la Fuerza, el lado luminoso y el oscuro, con una profundidad inédita en los videojuegos, muy alejado de lo que habíamos visto hasta entonces en aquellos cartuchos para consolas Nintendo. **Dark Forces** también redefinió los FPS y vino a demostrar que un videojuego podía ampliar y enriquecer una mitología nacida en las salas de cine, transformando al jugador hasta convertirlo en un actor más dentro del gran relato de Star Wars. Y eso, en el año 1995, parecía misión imposible.

# AJUSTE DE CUENTAS

# Confundí el tocino con la velocidad

**Que SunSoft desarrollara este juego y que lo hiciera emulando a Sonic, seguro que me influyó de antemano. Así que toca volver a revisitar un viejo análisis.**

por **Juan Carlos Sanz**

Cuando releo las reviews que escribí para **Super Juegos**, caigo en la cuenta de que me centraba demasiado en el aspecto técnico de los juegos. Valoraba tanto los scroll parallax, los sprites gigantescos o los efectos especiales, que muchas veces pasaba por alto la jugabilidad. Un ejemplo es este **Speedy Gonzales** de SunSoft, que comenté en mi primer mes en la revista. Me atreví a decir cosas como que "… debido a la altísima calidad técnica del producto, este aspecto [la jugabilidad] es totalmente irrelevante". ¿Perdona? ¿Irrelevante la jugabilidad? Ok, no me sorprende que el joven **Mayerick** dijese eso, lo que me asombra es que David Amo o Marcos García, los redactores jefes por aquel momento, me dejasen decir semejante barbaridad en mi primer mes. ¿Vagos?

Treinta y un años después he vuelto a echarme unas partidas con él y reconozco que todo lo que me gustó en aquel momento sigue ahí. SunSoft, que en aquella época hacía cosas tan chulas como los **Blaster Master** o los **Batman**, se sacó de la chistera un juego técnicamente impecable, »

como decía mi joven yo. Era raro ver un scroll parallax corriendo en una Game Boy, y este **Speedy Gonzales** lograba hacerlo a pantalla completa y con una suavidad pasmosa. Para que entendáis la dificultad de semejante hazaña, solo el shooter **Chikyuu Kaihou Gun Zas** consiguió algo de ese nivel, aunque sin alcanzar la velocidad y suavidad de este **Speedy Gonzales**.

En cuanto al juego, era trepidante y copiaba muchas cosas de **Sonic**, como los loops o el efecto de inercia del protagonista. En vez de recoger anillos, recolectábamos porciones de queso y tacos, y cada uno de los seis niveles contaba con su propio jefe final, que era de un tamaño considerable para los estándares de la portátil de Nintendo. Pero seamos sinceros, no era **Sonic** y tampoco se le acercaba. Así que, en jugabilidad, nota media para el ratón. Y es que tantos años después, reconozco que **Speedy Gonzales** no es como para recibir un 93. Es un estupendo cartucho, pero creo que esa nota debe reservarse para clásicos como **The Legend of Zelda Links Awakening**, **Metroid**, **Donkey Kong Country** o el mismísimo **Tetris**. Pero para este título no... Ⓟ

**Análisis original del juego publicado en el número 23 de la revista Super Juegos (marzo de 1994).**

SONY
SELECT
PlayStation
ANALOG
START

# Así nació PlayStation, la consola que reinventó la industria

**El sueño de Ken Kutaragi y la traición de Nintendo convirtieron a la máquina de Sony en la reina de la quinta generación.**

por **Marcos García**

Podría llegar a sonar exagerado, pero es la pura verdad. Todo parecía indicar que Nintendo y Sega iban a dominar el mercado una vez más. Sin embargo, sucedió justo lo contrario: **PlayStation** aportó un nuevo plan a un sector destinado a repetir el pasado. Sí, estamos a mediados de los años noventa, pero todo esto comenzó mucho antes de lo que imagináis. Retrocedamos en el tiempo para descubrir cómo y por qué nació el milagro gris de Sony y, de paso, conocer mejor al padre de la criatura, **Ken Kutaragi**, el verdadero protagonista de una apasionante historia que revolucionó por completo el panorama del videojuego.

En 1983, Ken Kutaragi, que ya trabajaba en los laboratorios de investigación digital de Sony, observó fascinado a su hija de dos años jugar con la recién estrenada Famicom de Nintendo. De hecho, había sentado a su hija frente a un MSX de Sony y una Famicom, y esperó a ver cuál elegía. “Lo probé desde una perspectiva empresarial. Eligió la Famicom. Parecía disfrutar mucho más jugando con la consola que con el MSX. Quedé realmente impresionado con la máquina”, comentó Kutaragi. Y claro, aquello le abrió

**Aquí tenéis el procesador digital de efectos de vídeo Sony DME-450, aunque fue el modelo DME-9000, conocido internamente como System G, el que asombró a Kutaragi en 1984.**

los ojos al tremendo potencial del videojuego. Años más tarde, esta experiencia le acercaría a Nintendo para trabajar en secreto en el diseño del chip de sonido de Super Famicom. Pero aquello fue solo una parte del proceso mental y creativo que acabaría dando forma a la futura **PlayStation**. Lo que realmente marcó a Kutaragi ocurrió un año después, dentro de la propia Sony.

## System G entra en escena

**Ken Kutaragi** llegó a Sony a mediados de los setenta para trabajar como ingeniero. Se ocupó de los primeros monitores de cristal líquido y, con el tiempo, amplió su labor al campo de la imagen digital y los semiconductores. De carácter tranquilo pero independiente e inconformista, pronto se ganó la reputación de defender ideas y proyectos que no siempre coincidían con los objetivos de Sony. Era septiembre de 1984, en un laboratorio de Sony en Atsugi, Japón. Ante los ojos de Ken Kutaragi, algo asombroso comenzaba a tomar forma en un monitor.

En la pantalla, el rostro generado por ordenador de una persona cobraba vida, transformándose con un simple movimiento de los controles: el rostro crecía, se reducía, se fundía con otros objetos y luego volvía a separarse, como si estuviera hecho de algo más que de píxeles. Toda aquella magia provenía del DME-9000, conocido internamente como **System G** –la "G" de "gazo", que en japonés significa "imagen"–, una avanzada estación de trabajo capaz de generar gráficos 3D en tiempo real para emisiones televisivas. Kutaragi percibió en aquella tecnología un enorme potencial para crear algo interactivo, dinámico y, sobre todo, divertido. En ese instante, algo empezó a tomar forma en su mente: qué extraordinario sería combinar el poder jugable de Famicom con la tecnología del **System G**. Años más tarde, Kutaragi reclutó a varios ingenieros del equipo del System G, entre ellos **Akio Ohba** y **Akira Okamoto**, para dar forma a PlayStation. No eran desarrolladores de videojuegos, sino expertos en hardwa-

re capaces de responder a cualquier interacción. Sabían cómo crear sistemas que se sintieran inmediatos, vivos.

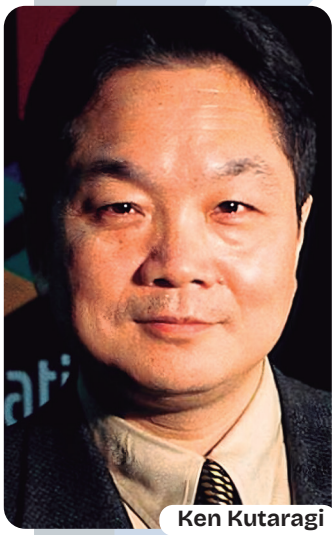
## El chip que lo cambió todo

Ken era consciente de la limitada capacidad sonora de la Famicom/NES y, aunque Sony no mostraba interés en el sector de los videojuegos, aceptó en secreto el desafío de diseñar un chip de sonido para la próxima consola de Nintendo, Super Famicom. Así nació el SPC700. El proyecto se desarrolló en secreto en los laboratorios de investigación digital de Sony. Cuando la dirección de la empresa descubrió la colaboración con Nintendo, reaccionó negativamente.

Sin embargo, el CEO **Norio Ohga** respaldó la iniciativa, permitiendo que Kutaragi completara el desarrollo del chip y conservara su puesto en la empresa. El SPC700 se convirtió en una pieza clave del éxito de Super Famicom, al permitirle marcar una diferencia notable frente al resto de sistemas de 16 bits. Aquel logro de Kutaragi marcaría el inicio de la incursión de Sony en la industria del videojuego. Además, todo parecía indicar que su relación con Nintendo era ahora más estrecha que nunca.

## Se escribe separado, Play Station

Incluso mientras trabajaba con Nintendo en el chip de sonido, en Sony los videojuegos seguían viéndose como algo residual en la agenda del gigante electrónico. A pesar de ese clima de escepticismo, Kutaragi logró convencer a **Norio Ohga** para colaborar con Nintendo en el desarrollo de una unidad de CD-ROM para Super Famicom en 1988. Existen dos versiones sobre este acuerdo: una sostiene que Nintendo estaba interesada en desarrollar una unidad de disco como evolución del **Family Computer Disk System**; la otra afirma que la compañía se mostraba escéptica ante la lentitud del CD-ROM frente al cartucho, pero permitió que Kutaragi continuara con el proyecto bajo el pretexto de sus posibles aplicaciones multimedia.



Ken Kutaragi

Curiosamente, los planes para la unidad CD-ROM de Super NES también barajaron la posibilidad de integrar el chip **Super FX** de **Argonaut Software** para proporcionar aceleración 3D al periférico/consola. **Jez San**, de Argonaut, confirmó que Nintendo y Sony tenían la intención de incorporar el chip, lo que habría permitido ejecutar gráficos 3D. Fue una de las primeras propuestas técnicas durante las negociaciones de la unidad CD-ROM de SFC/SNES.

Además del periférico diseñado para Nintendo, »

**Hay que reconocer que el diseño del prototipo de PlayStation, el SFX-100, es una auténtica maravilla, y que ver un cartucho y unos mandos de Super Famicom en una máquina de Sony pone la piel de gallina. Pero el acuerdo entre Nintendo y Sony no cuajó.**

Sony desarrolló una consola independiente, bautizada como Play Station, capaz de ejecutar tanto los cartuchos de Super Famicom como los Super Disc en su unidad CD-ROM. El plan de la futura máquina parecía bastante sólido, especialmente desde la perspectiva de la compañía. **Sony Imagesoft** se encargaría de licenciar el software en CD-ROM, **Sony DADC** fabricaría los discos, y Nintendo conservaría la licencia y la fabricación de todos los cartuchos. Por cierto, el expresidente de SIE Worldwide Studios de Sony Interactive Entertainment, **Shuhei Yoshida**, también formó parte de la historia de PlayStation desde el inicio; de hecho, estuvo muy involucrado en el proyecto cuando todavía era una unidad de CD-ROM destinada a Super Famicom. **Ken Kutaragi** solía invitar a Yoshida a trastear con los primeros prototipos de la máquina. “El sistema ya estaba hecho y casi listo para su fabricación, y algunos juegos ya estaban casi terminados”, recuerda Yoshida. “Jugué a uno, un shooter espacial, pero claro, seguía estando basado en la tecnología de Super Nintendo, así que tenía sus limitaciones.”

## Acuerdos, promesas y traición

Sin embargo, la Gran N no veía con buenos ojos este acuerdo, ya que les dejaba fuera del control de un negocio potencialmente lucrativo y en expansión como el del CD-ROM. Aun así, al ser Sony el proveedor exclusivo del chip de sonido de SFC/SNES, Nintendo se encontraba en una posición delicada. Pero **Hiroshi Yamauchi**, el presidente de Nintendo, seguía sin verlo claro. Era dar demasiada ventaja y poder a Sony en todo el tema de licencias y derechos del mercado del videojuego. No quería que utilizasen el nombre y prestigio de Nintendo para crear su propia máquina.

Todo esto desembocó en la gran traición de Nintendo a Sony en el CES de junio de 1991 en Las Vegas. durante el evento, Sony anunció con orgullo su colaboración con Nintendo para lanzar la unidad de CD-ROM para la SFC/SNES y su propia consola todo en uno, Play Station, además de varios juegos que ya estaban en desarrollo, todo ello bajo tecnología **Green Book**, heredada del proyecto CD-i desarrollado entre Sony y Philips. Sin embargo, al día siguiente Nintendo

**El modelo de PlayStation más codiciado por los miembros de cualquier redacción era sin duda el Devkit, destinado a desarrollo y testing. Estas consolas de uso interno eran compatibles con discos de todas las regiones, además de betas y juegos en proceso.**

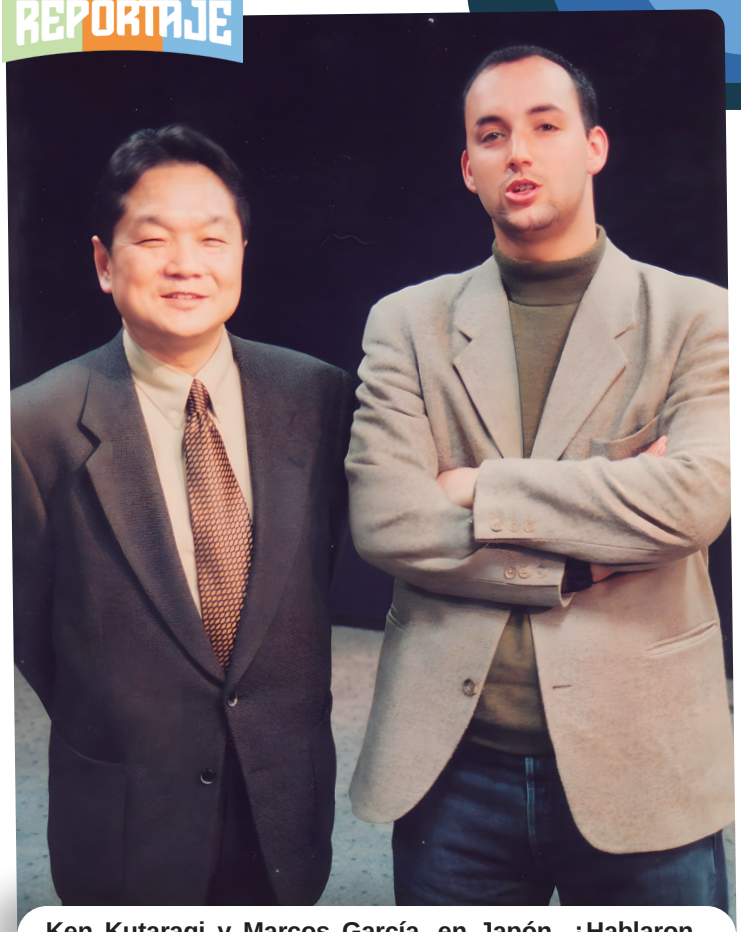
**Los primeros juegos |** El 3 de diciembre de 1994 PlayStation salió a la venta en Japón acompañada de un catálogo de ocho juegos: **Ridge Racer**, **Gokujo Parodius Da! DX Pack**, **Nekketsu Oyako**, **Crime Crackers**, **Tama**, **A-Train IV Evolution** y un par de títulos de mahjong. Antes de cumplir un mes de vida, se sumaron tres lanzamientos de gran influencia: **Motor Toon GP**, **King's Field y Toh Shin Den**.

contradijo públicamente el anuncio de Sony al revelar un nuevo acuerdo con Philips para desarrollar una unidad CD-ROM para su consola, también basada en la tecnología Green Book. Evidentemente, antes del CES, Nintendo y Philips ya habían pactado todo esto. Este nuevo acuerdo resultaba mucho más lucrativo para Nintendo y, por primera vez en la historia, permitió a Philips utilizar las licencias de la Gran N para crear juegos destinados a una máquina ajena.

Aunque la prensa se mostró sorprendida por el desaire de la Gran N a Sony durante el CES, Sony ya conocía de antemano el acuerdo con Philips antes de la feria, pero decidió mantener su propio anuncio. De hecho, Kutaragi y **Nobuyuki Idei**, director de relaciones públicas de Sony, se enteraron de las acciones de Nintendo dos días antes del CES. El propio Kutaragi telefoneó a sus contactos, incluidos los de Philips, pero todos sus intentos fueron en vano. Aún así, las negociaciones entre Nintendo y Sony seguían en marcha. Se llegó a un acuerdo: Play Station incluiría puerto para cartuchos de SFC/SNES, con la condición de seguir utilizando el chip de audio diseñado por Kutaragi y de que Nintendo mantuviera los derechos y recibiera la mayor parte de los beneficios. Se fabricaron más de doscientos prototipos de la consola y se continuó desarrollando software durante unos meses. Desde la delegación americana de Sony hubo contactos con SEGA para desarrollar una consola conjunta basada en CD-ROM: **Sega Multimedia Entertainment System**, pero la junta directiva en Tokio vetó la propuesta de Tom Kalinske al considerarla absurda, alegando que Sony "no sabía hacer ni hardware ni software".

## Comienza la era PlayStation

Tras zanjar todo tipo de relación con Nintendo en mayo de 1992, un mes después Ohga presidió una reunión con Kutaragi y varios miembros senior del consejo de Sony para decidir el destino del proyecto Play Station. durante el encuentro, Kutaragi presentó un sistema propio basado en CD-ROM en el que había estado trabajando en secreto con »



**Ken Kutaragi y Marcos García, en Japón. ¿Hablaron sobre la necesidad de meter más VRAM en la consola?**

los creadores del ya mencionado System G, capaz de ejecutar juegos con gráficos reales en 3D. Aunque Ohga mostró entusiasmo por la propuesta, los ejecutivos veteranos de Sony seguían viendo a Nintendo y SEGA como fabricantes de juguetes. Tras recordarle Kutaragi la humillación sufrida por parte de Nintendo, Ohga decidió mantener el proyecto y se convirtió, de nuevo, en uno de los más firmes defensores del insistente Kutaragi. Pero Ohga lo trasladó a él y a otros nueve miembros de su equipo desde la sede central de Sony hasta Sony Music Entertainment Japan, un cambio que resultó decisivo en los primeros pasos de la consola. durante esta etapa, Kutaragi colaboró estrechamente con **Shigeo Maruyama**, fundador de Epic/Sony Records, y **Akira Sato**, quienes luego se convertirían en vicepresidentes de la división encargada de PlayStation. Así nació **Sony Computer Entertainment**.

El 27 de octubre de 1993, Sony anunciaba oficialmente su entrada en el mundo de las consolas. Al carecer prácticamente de experiencia en el desarrollo de videojuegos, más allá del sello Imagesoft, Sony tuvo que apoyarse en estudios externos, a diferencia de SEGA y Nintendo, que contaban con potentes y consolidadas divisiones internas de desarrollo de software.

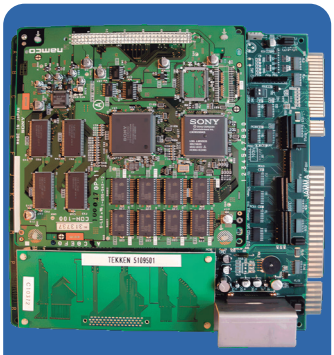
Para atraerlos, un equipo de Sony visitó en mayo de 1993 numerosas compañías japonesas mostrándoles el poder tecnológico de PlayStation. Tras muchas negociaciones, Sony logró el apoyo inicial de estudios como **Namco**, **Konami** o **From Software**, así como de otros 250 equipos en Japón, asegurando para su catálogo títulos tan influyentes y exclusivos como **Ridge Racer**.

Además, Namco, rival de SEGA en el terreno arcade, desarrolló **Tekken** sobre su placa System 11, basada en el hardware de un prototipo de PlayStation. El juego debutó en los salones recreativos en septiembre de 1994, tres meses antes del lanzamiento de la consola, sin duda, el escenario perfecto para calentar motores. Mientras tanto, un tal **Kazunori Yamauchi** ya trabajaba en **Motor Toon GP**, un título de desarrollo interno destinado a acompañar los primeros pasos de PlayStation y demostrar su poderío 3D.

Aun con el apoyo de estos estudios, Sony no contó con grandes desarrolladores »

propios hasta 1993, cuando adquirió la compañía británica **Psygnosis** por 48 millones de dólares. Gracias a esto, pudieron ampliar su catálogo para el lanzamiento en Europa y Norteamérica con futuros clásicos como **Wipeout** y **Destruction Derby**. **Ian Hetherington**, cofundador de Psygnosis, se mostró decepcionado tras recibir las primeras versiones de PlayStation y afirmó que la consola "no era adecuada para su propósito" hasta que su equipo comenzó a trabajar con ella. En los meses previos al lanzamiento, Psygnosis llegó a reunir más de 500 empleados dedicados a desarrollar juegos y dar soporte de software a PlayStation. Sony Computer Entertainment se esforzó por hacer que la producción de videojuegos fuera ágil y abierta, todo lo contrario al enfoque más opaco de Nintendo y SEGA. **Phil Harrison**, director de SCEE, destacó que el apoyo a los desarrolladores solucionaba gran parte de los aspectos más tediosos del desarrollo. Además de facilitar librerías de programación, las sedes de SCE en Londres, California y Tokio contaban con equipos de soporte técnico dispuestos a colaborar estrechamente con los estudios externos.

Las especificaciones técnicas definitivas de la consola se completaron en 1993 y su diseño en 1994. El nombre PlayStation y su diseño se confirmaron durante una rueda de prensa el 10 de mayo de 1994, aunque todavía no se anunciaron precio ni fechas de lanzamiento. Sony creó sus divisiones europea y norteamericana, SCEE y SCEA, en enero y mayo de 1995, respectivamente. Ambas divisiones planeaban comercializar la nueva consola bajo la denominación "PSX", tras recibir comentarios negativos sobre el nombre original: **Play Station**. De hecho, en la publicidad inicial previa al lanzamiento en Norteamérica se hacía referencia a PSX, pero el término se abandonó justo antes de la salida al mercado. A diferencia de los productos de Nintendo, por ejemplo, la consola no se promocionó junto al nombre de Sony. Según Phil Harrison, gran parte de la alta dirección todavía temía que la marca se viera perjudicada si se asociaba con la consola, considerada por muchos dentro de la compañía como un simple "juguete".




**Placa System 11 de Namco sobre la que corrieron algunas recreativas de sagas tan importantes como Point Blank, Soul Edge (Soul Blade) o Tekken.**

## Y por fin se lanza en Japón

Sony lanzó PlayStation en Japón el 3 de diciembre de 1994, apenas una semana después del estreno de Sega Saturn, a un precio de ¥39,800. Las ventas comenzaron con un éxito apabullante, con largas colas en las tiendas. Más tarde, Ohga recordó que comprendió la importancia de PlayStation para Sony cuando amigos y familiares le suplicaban consolas para sus hijos. PlayStation vendió 100.000 unidades en su primer día y alcanzó los dos millones en seis meses, aunque Saturn superó al sistema de Sony en las primeras semanas gracias al tremendo potencial de **Virtua Fighter**. Al cierre de 1994, ya se habían vendido 300.000 PlayStation frente a 500.000 Saturn en Japón. Como era lógico, surgió el clásico mercado de importación de consolas, con ávidos compradores, entre los que me incluyo, dispuestos a pagar más de 100.000 pesetas (600€) en nuestro país

**PlayStation incluía en su caja un disco llamado Demo One que reunía nueve demostraciones técnicas originales que Sony y Psygnosis habían mostrado a puerta cerrada en 1993 y 1994 a las posibles desarrolladoras. Sin duda la más recordada es esta de Dino.**

por la máquina y entre 10.000 y 18.000 pesetas por los juegos. Recuerdo con cariño comprar algunos de los primeros lanzamientos llegados de Japón, como **Gokujo Parodius Da! DX Pack**, **Tama** o **Nekketsu Oyako**, a precios de locura en tiendas como Chollo Games, en Madrid.

Por cierto, la primera vez que vi PlayStation en acción fue, curiosamente, en las oficinas de Nintendo, muy a principios de diciembre, entre el 2 o el 5 seguramente. **Rafa Martínez**, al que me unía una gran relación personal y profesional, me llamó a la redacción de Súper Juegos para que me acercara a ver la máquina. Allí pude jugar en primicia a **Ridge Racer** y la cabeza me voló por los aires. Ya había experimentado la maravilla de Namco en recreativa, y en aquel momento me resultó tan similar a la experiencia original que realmente sentí la evolución del videojuego hacia las 3D en mis propias carnes.

Antes del lanzamiento de PlayStation en Norteamérica, SEGA y Sony presentaron sus consolas en el primer E3, celebrado en Los Ángeles, del 11 al 13 de mayo de 1995. durante su conferencia, **Tom Kalinske** anunció que Saturn salía a la venta de inmediato en una amplia selección de tiendas a un precio de 399 dólares. A continuación, llegó el turno de Sony. **Olaf Olafsson**, presidente de SCEA, invitó al escenario a **Steve Race**, responsable de desarrollo, quien se limitó a pronunciar una cifra: “299”. El auditorio estalló en aplausos. La presentación de Sony acaparó aún más la atención de los visitantes al E3 gracias a la participación de **Michael Jackson** y la presentación de títulos como **Wipeout, Battle Arena Toshinden**, **Ridge Racer**, **Twisted Metal**, **Warhawk** o **Tekken**.

## Occidente también se rinde a PlayStation

PlayStation llegó a las tiendas de norteamérica el 9 de septiembre de 1995 y arrasó desde el primer día: en apenas dos días vendió más unidades que Saturn en cinco meses. Casi todo el primer lote, unas 100.000 consolas, desapareció incluso antes del lanzamiento. El 29 de septiembre de 1995 la máquina llegó a Europa y lo hizo pisando fuerte. En el Reino Unido superaba a Saturn por tres a uno. durante su primer año, PlayStation conquistó más del 20 % »

**Juegos legendarios |** Elegir seis juegos que definan el éxito de PlayStation a lo largo de su fructífera etapa vital es complicado, pero estos auténticos clásicos representan a la perfección el sólido y atractivo catálogo de la consola: **Final Fantasy VII** (1997), **Resident Evil** (1996), **Gran Turismo** (1997), **Castlevania: Symphony of the Night** (1997), **Metal Gear Solid** (1998) y **Tekken 3** (1998).

del mercado estadounidense, vendiendo 800.000 unidades solo entre septiembre y diciembre de 1995, muy por delante de sus competidoras de quinta generación, aunque SNES y Mega Drive seguían liderando en cifras globales. La proporción de cuatro juegos por cada consola vendida daba fe de que su catálogo era sólido y atractivo.

A comienzos de 1996, PlayStation ya había generado 2.000 millones de dólares en ventas de hardware y software, y a finales de año sumaba 2,2 millones de consolas vendidas en Europa, con 700.000 solo en el Reino Unido. En ese momento ya había unos 400 juegos en desarrollo para PlayStation, frente a los 200 de Saturn y apenas 60 de Nintendo 64. Las ventas en España durante los primeros seis meses fueron discretas: unas 18.000 consolas, a pesar de que en prensa apoyamos la máquina con entusiasmo. En el número 42 de **Súper Juegos**, por ejemplo, regalamos el vídeo “Abre tu mente al poder de PlayStation”, que todavía se recuerda con mucho cariño, casi como el del lanzamiento de Super Nintendo. Pero la historia cambió rápido: en el segundo año se superaron las 400.000 consolas vendidas, y al tercero ya había alcanzado el millón de unidades.

Es evidente que la traición de Nintendo dejó a Sony en una posición más que delicada. Sin embargo, aquel revés marcó el inicio de una nueva línea temporal que, apenas tres años después, reiniciaría por completo el mercado, poniendo entre la espada y la pared a dos intocables como eran Nintendo y SEGA.

¿Qué hubiera sucedido si Nintendo y Sony hubiesen llegado a un acuerdo? ¿O SEGA y Sony? Seguramente algo más predecible: un escenario continuista que habría dejado a PlayStation fuera de la ecuación actual.

Coincido plenamente con **Shuhei Yoshida**: aquel bochornoso episodio del CES se convirtió en una auténtica bendición. El gigante nipón, gracias a **Ken Kutaragi**, apostó por una vía incierta, pero con audacia y determinación transformaron para siempre el mundo del videojuego. Y su legado es innegable: 102,49 millones de consolas vendidas en todo el globo. No está nada mal.

# AJUSTE DE CUENTAS

# El mundo online que lo empezó todo

**A finales de los 90 en España, Internet apenas empezaba a colarse en nuestros hogares. Los juegos en línea masivos eran un sueño lejano, hasta la llegada de EverQuest.**

por **Ignacio Hdez.**

PC

Aún recuerdo cuando, hace 25 años, me empeñé en analizar **EverQuest: The Ruins of Kunark**. En ese momento no era consciente de la huella que este título dejaría; solo era un encargo más que comentar en **Juegos & Cía**, pero no podía estar más equivocado. Bien pronto me percaté de que estaba ante algo grande, aunque ni siquiera entonces pude imaginar el impacto que este clásico tendría en el mundo de los videojuegos.

Lo que en su momento fue "el primer juego online en llegar a España" se ha convertido, con el tiempo, en el precursor de toda una era: el padre de los **MMORPG** modernos. **World of Warcraft**, **Guild Wars**, **The Elder Scrolls Online**… todos ellos beben del modelo que **EverQuest** consolidó ya en 1999.

**Ultima Online** ya hacía sus pinitos en ese momento, pero **EverQuest** ofreció una propuesta realmente revolucionaria: un universo 3D, miles de jugadores compartiendo la misma partida, un mundo persistente enorme y peligroso. En él, morir tenía consecuencias desastrosas, cada victoria costaba sangre, sudor y lágrimas »

y viajar por los diferentes continentes podía tomar, literalmente, horas. Especialmente si perdías los barcos que los conectaban.

Recuerdo el cachondeo que tenían en la redacción José Luis y Gustavo cada vez que perdía uno y tenía que esperar unos 20 minutos para que llegara el siguiente. Pero eso era parte del encanto de **EverQuest**: esos momentos de pausa nos permitían interactuar y charlar con otros jugadores.

En una época sin redes sociales, **EverQuest** fue una de las primeras plataformas donde las comunidades de jugadores se convirtieron en auténticas familias virtuales.

A día de hoy, **EverQuest** sigue vivo, con 31 expansiones lanzadas. El universo ya no cuenta con los números de antaño, pero la comunidad la forman unos 8.000 jugadores activos. Existen servidores no oficiales como **Project 99**, que solo incluyen el juego base y las dos primeras expansiones. Allí, unos 800 mantienen viva la llama de este clásico. En su momento lo puntué con 94, pese a que nunca estuvo en castellano. Y creo que sigue siendo un juego sobresaliente incluso hoy.

**Análisis original del juego publicado en el número 11 de la revista Juegos & Cía. (julio de 2000).**

## Gran Turismo y Kazunori Yamauchi

# El faro que guió a PlayStation

**El éxito de PSX no se justifica solo por lo que hizo Sony al diseñar una gran máquina. Los juegos dictaron sentencia y ahí, Kazunori Yamauchi, tuvo mucho que decir.**

por **José Luis Sanz**

El gran **Kazunori Yamauchi** nació un 5 de agosto de 1967 en Kashiwa, prefectura de Chiba, y creció en un país donde el automovilismo no era un espectáculo de masas y era obviado por la mayoría de la población. Aun así, su pasión por los coches apareció pronto y no sabía hasta qué punto iba a condicionar su vida y su trayectoria profesional, además de llevar a Sony por un camino que no se había planteado cuando puso a la venta en Japón, en diciembre de 1994, su nueva PlayStation.

## Un camino todavía por explorar

Cuando Sony lanza a la calle su nueva consola se apoya, sobre todo, en los éxitos y grandes sagas que tenían Namco y otras compañías. Más que crear una línea de títulos exclusivos con los que convencer a los jugadores de SEGA y Nintendo, Sony prefiere llegar a acuerdos que, a medida que el éxito de la consola se va consolidando, permitirán acceder a un catálogo cada vez más extenso. Si no, recordad los casos de **Naughty Dog** con **Crash Bandicoot**, o **Psygnosis** con **Wipeout** e incluso **Twisted Metal**, que fue obra del estudio **SingleTrac** con cierto apoyo de SCEA. Más tarde llegarían nombres mucho más sonados y de peso como **Final Fantasy** o **Metal Gear Solid**, que vendrían a marcar una característica que Sony tenía claro imprimir a fuego en la mente de los jugadores: la experiencia que vas a vivir con nuestra máquina no podrás sentirla en otro sitio.

**El primer Motor Toon GP fue un juego sencillo, fácil de jugar y muy espectacular por su uso de las 3D. Era 1994.**

## Los comienzos sobre cuatro ruedas

Así que mientras Sony no se daba cuenta de la necesidad que tenía de ser quien controlara las grandes sagas exclusivas de su primera PlayStation, **Kazunori Yamauchi** optó por comenzar a experimentar con un juego que ya apuntaba maneras, imaginando una saga de conducción que muchos seguramente ya jugasteis en su momento. Nos referimos a **Motor Toon GP**, dos títulos que venían a ser una especie de **Mario Kart** (salvando las distancias, pero sí en cuanto a desenfado y escaso realismo) y que tuvieron un éxito importante por ser, sobre todo la primera entrega, uno de los primeros juegos de lanzamiento. Ese título nunca salió de Japón y solo la segunda parte logró aterrizar en EE.UU. o Europa, aunque provocando un pequeño lío de nombres por el camino. Mientras en EE.UU. se puso a la venta como **Motor Toon GP** a secas, en España y otros países de nuestro entorno sí lo hizo con el mismo nombre que en Japón, como segunda parte, aunque no hubiera llegado la anterior.

Ambos títulos fueron desarrollados de forma interna en Sony por **Polys Entertainment** (una división que luego mutaría en la famosa **Polyphony Digital**).

El juego, como os decimos, mostraba personajes con un diseño caricaturescos (Captain Rock, Penguin Bros., Princess Jean, etc.) en pistas ambientadas en mundos fantásticos y con power-ups que podíamos usar para mejorar el rendimiento del coche o incordiar al adversario.

Pero a pesar de ese estilo visual tan colorido, Yamauchi y su equipo aprovecharon para ir metiendo las primeras pinceladas de realismo gracias a la creación de un motor de efectos físicos sencillo: las suspensiones simulaban fuerzas, las curvas exhibían cambios dinámicos en la posición del propio coche y ya se veía cierto afán por llevar el mundo real a las pantallas.

De alguna manera, **Motor Toon GP** funcionó como una especie de juego-escaparate que permitía mostrar a los jugadores las capacidades gráficas 3D de PlayStation y que, ciertamente, fueron espectaculares. No resultó un éxito comercial —ni seguramente estaba pensado para serlo—, pero cumplió su cometido estratégico.

**Motor Toon GP II** fue en esencia una simple actualización, con mejores gráficos, más coches y pistas pero las mismas mecánicas, buscando seguramente arraigar una franquicia que ya en aquel momento no debía seducir ni a Sony

ni al propio Yamauchi, que estaba a otras cosas.

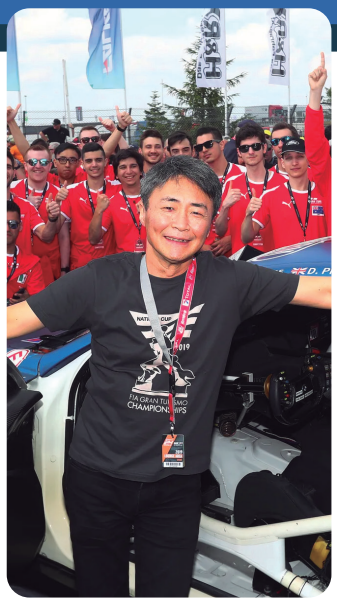
## En busca del exclusivo “first-party”

En el transcurso de los dos años que separaron a esos **Motor Toon GP**, la propia Sony seguía buscando ese elemento diferenciador que le ofreciera ventaja sobre sus adversarios. Primero contra Saturn –la competencia que había llegado también en diciembre de 1994–, y por otro Ultra 64, que aparecía en el horizonte como el principal enemigo de la mano de una Nintendo triunfadora con sus anteriores generaciones.

El resultado de esa exploración fue participar de alguna manera en la creación de **Twisted Metal**, comprar Psygnosis y alentar el exitazo de **Wipeout** y, mirando al futuro, hacerse con estudios clave como **Naughty Dog**. Pero nada iba a triunfar como lo que **Kazunori Yamauchi** estaba planeando de cara a los siguientes años. Un salto de calidad y concepto que iba a servir de faro a Sony para centrar con más precisión su estrategia. Y no solo para aquella primera generación de PlayStation.

## El primer gran viraje: Gran Turismo

Mientras daba aquellas vueltas por los mundos fantásticos de **Motor Toon GP**,



**Yamauchi** ya preparaba de alguna forma el terreno para su ambición real, que no era otra que crear un simulador de conducción lo más fiel posible. En una entrevista concedida al periódico The Guardian, llegó a afirmar que **Gran Turismo** fue en realidad “el primer juego” que quiso hacer, que ya lo había imaginado cuando tenía 15 años. Pero la resistencia inicial de los ejecutivos de Sony le llevó a adoptar un camino más largo: primero convencer de lo que era capaz (**Motor Toon GP**), y luego ya asaltar los cielos con un proyecto más grande. Tanto es así que el desarrollo de **Gran Turismo** comenzó ya durante su etapa de trabajo con **Motor Toon GP**. El caso es que mientras andaban creando mundos fantásticos y pilotos caricaturizados, puso a trabajar a un equipo más pequeño en prototipos del simulador.

Y de los primeros retos que se encontraron fue el de convencer a ingenieros especializados en motores que dejaran sus cómodos (y bien pagados) empleos en grandes compañías, y publicaciones técnicas, para embarcarse en un proyecto que no tenía todavía garantizada una viabilidad a futuro. El propio **Shuhei Yoshida** ha recordado varias veces cómo Yamauchi invitó a

**Motor Toon GP II pulió muchos elementos de la primera entrega y llegó por primera vez tanto a EEUU como a Europa.**

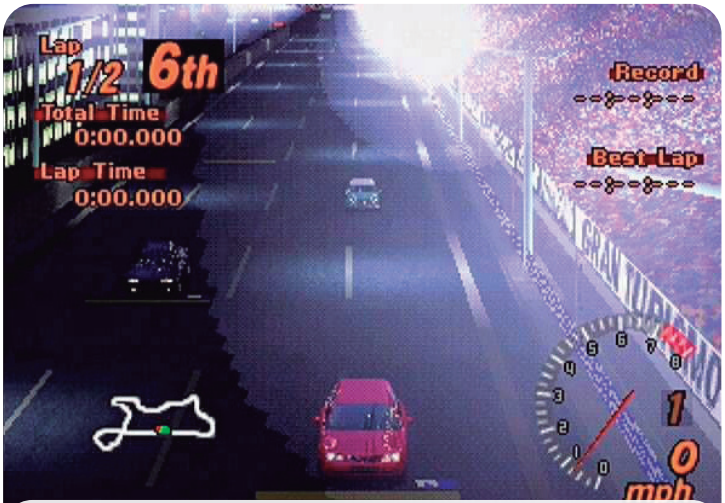
**Kazunori Yamauchi recogió una placa de reconocimiento por su trayectoria profesional durante la celebración en 2018 del Madrid Games Week (foto de PlayStation Blog).**

"coders" de cierto renombre, que escribían artículos especializados, y les habló con mucha convicción de todo lo que quería hacer y cómo iba a conseguirlo.

De todas formas, el equipo de desarrollo original fue bastante reducido y apenas contaba con unos 10 miembros, aunque al acercarse el lanzamiento pudo crecer hasta las 20 personas. Y pese a que las fechas y los tiempos no os encajen, el japonés siempre ha afirmado que el tiempo invertido en **Gran Turismo** (que se lanzó en 1997) fue de cerca de cinco años. Yamauchi describió el proyecto como un esfuerzo "ambicioso" pues entonces era raro que un juego tardara tanto, y menos para un estudio pequeño.

De todas formas, no penséis que cuando **Gran Turismo** estuvo terminado (o casi) los que lo jugaron pensaron que estaban ante un bombazo. Uno de los momentos cruciales —relatado por exejecutivos de Play Station— fue cuando Yoshida (responsable del software de lanzamiento de PSX) probó una versión preliminar. Aquella "build" resultaba tan exigente que muchos "testers" no podían siquiera avanzar, así que sugirió suavizar ciertos aspectos y reducir la dificultad de entrada para facilitar el control de los coches más potentes, añadiendo y repensando las ayudas iniciales.

Como era de esperar, al principio Yamauchi se »




**Gran Turismo 2 supuso un salto cualitativo tanto en la experiencia de juego, más realista, como en la calidad gráfica.**

**Lo esencial en Gran Turismo siempre ha sido el realismo, reproducir la sensación de conducir coches de verdad.**

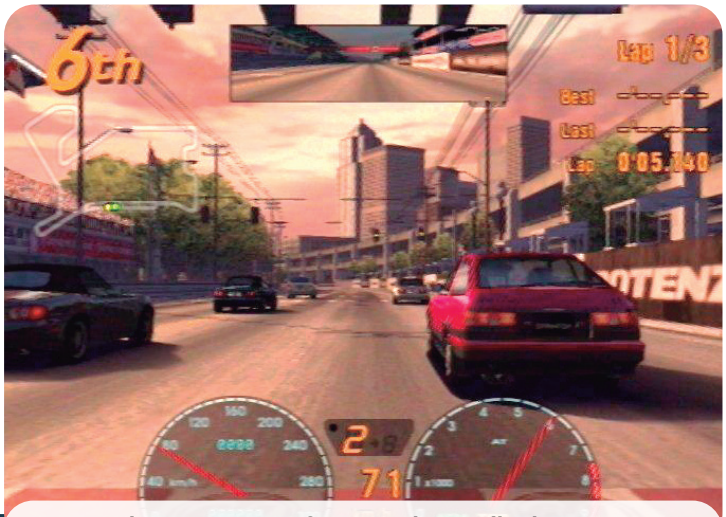
resistió, pero tras ver que los primeros 30 jugadores quedaban bloqueados nada más empezar, accedio a ajustar el equilibrio entre realismo y accesibilidad. Esa decisión —dicen— salvó el lanzamiento comercial de Gran Turismo.

## La luz en la estrategia de Sony

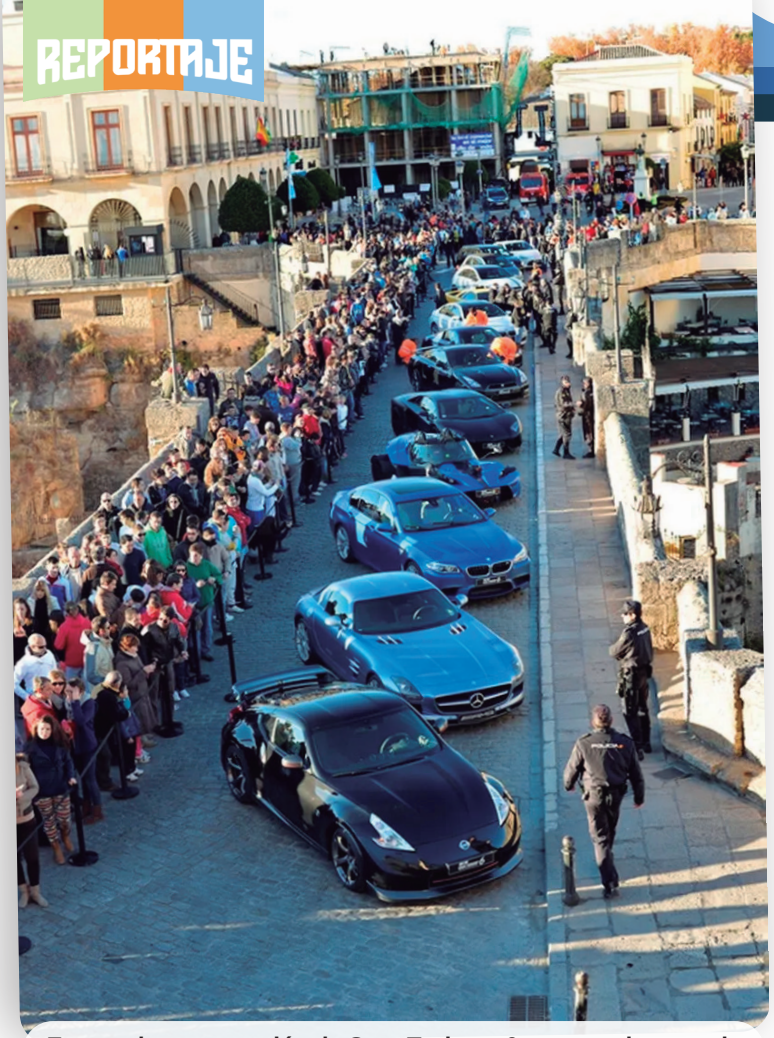
El juego se lanzó en Japón un 23 de diciembre de 1997 con **Polys Entertainment** todavía operando. Se estima que el juego fue capaz de utilizar cerca del 75 % de la potencia máxima del PlayStation, lo que le valió muchos elogios por su rendimiento técnico. De hecho, para el lanzamiento occidental del juego ya aparecía el nombre del estudio que conocemos todos, **Polyphony Digital**, escindido de Sony en abril de 1998. El éxito del primer **Gran Turismo** consolidó la confianza de Sony en Yamauchi. La serie se convirtió rápidamente en un buque insignia de la consola: **Gran Turismo 2** salió en 1999 también para la primera PlayStation original, ampliando la base de coches y pistas. Al llegar la era de PlayStation 2, Yamauchi y Polyphony tuvieron claro que esa nueva generación podía darle más espacio para evolucionar la propia simulación con más polígonos por coche, mejores físicas y trazados de pistas a escala real.

En aquella generación de PS2, llegaron **Gran Turismo 3 A-Spec** (2001) y **Gran Turismo 4** (2004), que elevaron muchísimo el listón técnico. **GT4**, en particular, ofrecía cientos de coches (más de 700), decenas de pistas y modos de simulación realista, consolidando a la saga como el estándar, prácticamente, del género.

Además, el éxito llamó al éxito y durante todo este tiempo Yamauchi cultivó colaboraciones exclusivas con marcas importantes de la propia industria: por ejemplo, Polyphony colaboró con Nissan para diseñar un sistema de pantalla multifunción (G-Force, torque, cronómetro) que apareció en modelos reales del **GT-R** y que se integraron más tarde en juegos de Gran Turismo. La franquicia, con »




**Gran Turismo 3 A-Spec fue un salto cualitativo en PS2 a todo lo visto en los dos primeros juegos de PSX.**



**Evento de presentación de Gran Turismo 6 que tuvo lugar en la localidad andaluza de Ronda (foto Hobby Consolas).**

su enorme éxito e impacto, elevó el prestigio de la marca PlayStation como plataforma seria para simuladores realistas. Fue un gran argumento de ventas de Sony frente a otros competidores y, lo más importante, le hizo comprender que debía controlar sus principales títulos exclusivos.

## Una nueva era

Es seguro que si **Gran Turismo** no hubiera existido, la historia de Sony sería distinta. Tal vez habría tardado más en construir su red de estudios. Tal vez nunca habría apostado tan fuerte por juegos propios. Tal vez su marca no tendría hoy esa imagen de calidad y ambición narrativa con la que impregna a todas sus sagas.

Porque **Gran Turismo** le enseñó a Sony que podía tener franquicias que fueran más grandes que la propia consola. Que un estudio interno podía crear obras capaces de definir una generación. Y que los exclusivos no eran un lujo: eran una necesidad estratégica para diferenciarse de la competencia y, así, poder vencerla.

Hoy día, **Kazunori Yamauchi** sigue al frente de Polyphony Digital. No solo como programador o diseñador, sino también como símbolo. Su saga ha evolucionado, se ha adaptado, ha recibido críticas y elogios, pero siempre ha estado ahí: en la pole position de lo que significa tener en sus manos un exclusivo de Sony.

En la historia de **Play Station** hay muchas fechas importantes. El lanzamiento de la primera consola; la llegada de **Final Fantasy VII**; el debut de **Uncharted**. Pero dentro de ese mapa, el lanzamiento de **Gran Turismo** ocupa un lugar especial. No solo por su éxito, sino por lo que representó.

Fue el primer pilar de una estrategia que hoy es la esencia de Sony: la construcción de un catálogo exclusivo, potente, variado y técnicamente en la vanguardia. Una estrategia que ha definido generaciones y que sigue siendo, casi treinta años después, su principal ventaja competitiva.

Y todo empezó con un hombre obsesionado con el mundo del motor. Con una simple idea y una meta que se convirtió en el faro que ha guiado a **Sony** hasta nuestros días.

# THE GREATEST RACING GAME OF ALL TIME IS COMING.

GRAN TURISMO™

ON MAY 12TH, GRAN TURISMO WILL BE UNVEILED.

PlayStation™

PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Gran Turismo is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Call 1-800-771-3772 for Game Rating Information.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

www.playstation.com

# MI PERIFÉRICO FAVORITO

# Un giro inesperado de Namco en PlayStation

**Partir un mando por la mitad no parece una buena idea, aunque sí para Namco con cuyo NeGcon pudimos tomar las curvas con total precisión dentro del mítico Ridge Racer.**

por **José Luis Sanz**

**NeGcon** fue una 'rara avis' en el mundo de los gamepads de aquella primera PlayStation. Fue desarrollado por la mismísima Namco y puesto a la venta en 1995, así que pudo tener el honor de ser uno de los primeros periféricos de "terceros". Su nombre tiene origen japonés (¡qué menos!) y se crea a partir de la palabra 'nejiru', que viene a significar algo así como "torcer" o "girar", lo que conecta con la propia razón de ser y motivo de su diseño. Y es que de una forma bastante inteligente, **Namco** logró que llegáramos a tener la sensación de manejar el juego con un minivolante.

**NeGcon** en color negro, se lanzó en 1996 solo en Japón.

## Analógico ya en aquellos tiempos

**Namco** lo diseñó con la intención de mejorar la experiencia de sus juegos de lanzamiento en PSX, títulos de carreras en muchos casos, y era capaz de replicar la sensación de giro progresivo de un volante pero empleando un formato gamepad. Y lo cierto es que la llegada de este **NeGcon** fue sonada. Sus formas llamaron la atención y muchos se quedaron en eso, pero lo importante »

## NeGcon y su control analógico

### El complemento perfecto para Ridge Racer en PlayStation

Namco fue uno de los grandes protagonistas de los primeros tiempos de PlayStation y se notó, no solo en la salvajada de juegos que puso a la venta para la máquina de Sony, también por su apuesta por un hardware diferencial. Este **NeGcon** fue una muestra de ese intento por transformar la experiencia en lanzamientos de conducción, sobre todo. Es el caso de la primera hornada de grandes éxitos de la época, como **Wipeout**, **Gran Turismo** o la otra gran obra de Kazunori Yamauchi, **Motor Toon GP**.

**Giro**
Punto de contacto de las dos mitades del gamepad y que permite el giro a modo de volante con una precisión analógica.

**Botones analógicos**
Tanto el botón I como el II permiten un control progresivo de la pulsación, lo que facilita acelerar y frenar con mayor precisión.

**Botones digitales**
Estos dos botones solo son capaces de detectar si hay pulsación. Sin gradientes intermedios.

estaba en el interior. No solo permitía un giro progresivo para controlar cómo tomábamos cada curva, sino que labores como acelerar y frenar ganaban importancia con los **botones I y II**, que eran analógicos y podían detectar diferentes niveles de presión.

De todas formas, es obvio que lo más característico de este **NeGcon** fue su 'articulación' central que dejaba girar las dos mitades en direcciones contrapuestas. Ese movimiento se traducía en la posibilidad de ir aplicando intensidad al giro dependiendo de lo que necesitase nuestro coche en cada curva. Poco a poco. Gradiente a gradiente.

Namco también experimentó con otro tipo de juegos, como uno de golf (cancelado) que usaría el giro a modo de 'swing'. Aunque ese proyecto no prosperó, los prototipos ayudaron a testar el propio mecanismo que da vida a este **NeGcon**.

## El eje de la magia

Lo que hizo **Namco** fue colocar en el eje central un par de potenciómetros conectados a un engranaje: la torsión del mando generaba un giro que modificaba las resistencias suministrando un valor analógico intermedio. En aras de la especialización completa, Namco sacrificó algunos botones clásicos del gamepad de PSX. En un **NeGcon** no hay ni Select, ni R2 ni L2.

Aunque el **NeGcon** empleaba un conector estándar de PlayStation, su protocolo no era exactamente el mismo que el de un mando convencional. Sin embargo, Sony incluyó compatibilidad en su API de control para admitir **NeGcon** como un gamepad analógico "especial".

Tal vez por eso no fue tan popular, pero los que lo conocieron tuvieron claro que estaban ante un periférico único, susceptible de ser coleccionado y recordado.

Fotos e imágenes cedidas por Jordan Mechner.

## Una leyenda llamada Jordan Mechner

# “Mis juegos, cómics y películas son parte de una misma historia”

**Jordan Mechner es un nombre vinculado a dos auténticas leyendas de los primeros tiempos de los videojuegos: Karateka y Prince of Persia. Ahora, repasamos con él su vida y milagros.**

por **José L. Molina**

**Jordan Mechner** es uno de los pioneros más influyentes de la historia del videojuego. Comenzó en los años ochenta programando en un Apple II, donde creó **Karateka** (1984), ya con un marcado estilo cinematográfico. En 1989 alcanzó fama mundial con **Prince of Persia**, recordado por su animación fluida creada gracias a técnicas de rotoscopia.

Pero lo inalterable en su vida es que a lo largo de su carrera ha explorado narrativas más ambiciosas, como en **The Last Express** (1997), y regresó a su saga más célebre con **The Sands of Time** junto a Ubisoft. Paralelamente, ha desarrollado una faceta como guionista y ha sido autor de novelas gráficas como **Templar** y **Replay**.

Su obra ha marcado a varias generaciones de creadores y lo ha consolidado como un referente creativo que trasciende más allá de las fronteras del mundo del videojuego.

**Jordan, ¿qué te llevó a desarrollar videojuegos mientras estudiabas artes y humanidades en Yale? ¿Por qué elegiste el Apple II y en qué otras plataformas trabajaste? ¿Qué inspiró Karateka y qué herramientas usaste entonces?**

Comencé a desarrollar juegos en secundaria. Ahorré para comprar un Apple II de 16K, aprendí a programar primero en BASIC y después en lenguaje ensamblador. El Apple fue mi primera elección, por encima del Commodore PET y del TRS-80 (las alternativas en 1978), porque tenía color y un modo gráfico de alta resolución. Me llevé mi Apple a la universidad, y seguí programando juegos mientras cursaba materias de artes y humanidades. Probablemente pasé más tiempo haciendo juegos que con mis cursos. En ese momento (1981-82), mi herramienta de programación era el **S-C Assembler**, que suponía un avance importante respecto al método de escribir directamente código máquina en el mini ensamblador que incorporaba el Apple II. Las herramientas gráficas y de animación que utilicé para crear **Karateka** y mis otros primeros proyectos fueron herramientas personalizadas que hice yo mismo.

Mítica carátula original de Prince of Persia.

**Karateka** destacó por su estilo cinematográfico, sus escenas narrativas, un final alternativo humorístico y el uso temprano de la rotoscopia. **¿Qué influencias artísticas te llevaron a combinar estos elementos en un juego tan temprano?**

**Karateka** se inspiró en parte en otros juegos del Apple II, como **Swashbuckler** y **Choplifter**, pero también en películas. Estaba realizando un curso de historia del cine en Yale, viendo películas mudas, de las primeras, como **Viaje a la Luna** de Georges Méliès o **Way Down East** de D.W. Griffith. Me pareció que los videojuegos eran una nueva tecnología y una forma de arte en proceso de inventar su propio lengua-

**Un trabajo en familia |** Tanto **Karateka** como **Prince of Persia** son dos trabajos completamente familiares. El padre de **Jordan Mechner** fue el modelo de movimientos para el primer juego así como el compositor de su música, mientras que David, su hermano, fue el actor que interpretó al mítico príncipe.

**Jordan Mechner en el año 1991 realizando prácticas mientras cursaba estudios en la prestigiosa NYU Film.**

je y convenciones, como lo había sido el cine 100 años antes. Eso me dio la idea de intentar usar técnicas como “paneos” de cámara y fundidos, montaje de planos alterno y una puesta en escena dramática estilo cine mudo en **Karateka**. Los grabados japoneses de **Hokusai** fueron otra influencia. Mi padre compuso la música, inspirándose en el enfoque clásico de leitmotiv usado por Wagner y otros compositores.

¿Cómo nació la idea de hacer **Prince of Persia**?

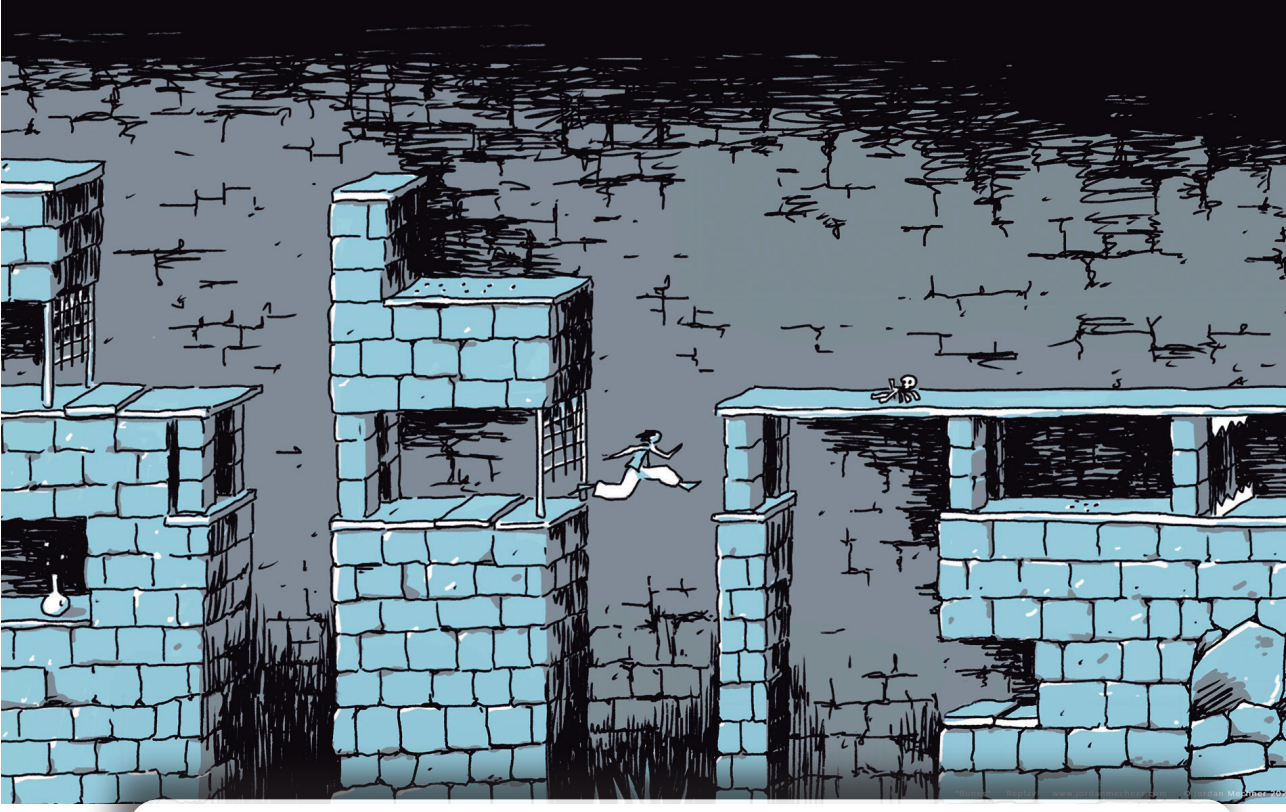
¿Qué herramientas y lenguajes usaste, qué tipo de desafíos afrontaste y cuánto tardaste en completarlo?

La idea era desarrollar un juego de plataformas con elementos de puzle, como **Lode Runner** o **The Castles of Dr. Creep**, pero con una animación más suave y fluida como había hecho en **Karateka**. La secuencia de apertura del templo de **En busca del arca perdida** (1981) me impresionó tanto que quise hacer mi propia interpretación adaptándolo a un juego de plataformas, con suelos con baldosas que debíamos pisar para abrir compuertas, activar trampas de pinchos y cosas así. Quería capturar esa sensación de suspense y peligro en **Prince of Persia**, dentro de las limitaciones técnicas de un Apple II de 48K, usando lenguaje ensamblador 6502, básicamente las mismas herramientas que había utilizado en **Karateka**.

Comencé a trabajar en **Prince of Persia** en 1985, el año en que me gradué, y lo terminé cuatro años después, en 1989. Al tiempo hice otras cosas en ese mismo período, así que equivalió a unos 2,5 años de trabajo a tiempo completo repartidos en 4 años.

La animación de **Prince of Persia** es famosa por su fluidez. ¿Cómo lo lograste técnicamente? ¿Trabajaste solo o con un equipo?

Filmaba a mi hermano David, de 15 años, como referencia, corriendo, saltando y haciendo los movimientos que necesitaba para el juego. El proceso de rotoscopia era algo técnico, usando las herramientas de esa época: pasaba de cinta VHS a una cámara de fotos de 35 mm. y luego a un digitalizador, trabajando fotograma a fotograma. He publicado vídeos explicando el proceso en mi propia web (jordanmechner.com), y también lo describí visualmente en mi novela grá-



**Maravilloso dibujo al natural de Prince of Persia, realizado con el estilo inconfundible que Jordan Mechner supo imprimir a su última gran obra publicada, Replay.**

fica **Replay**. Como con **Karateka**, trabajé básicamente solo, con ayuda de amigos y familiares, como modelos de rotoscopia, y en el caso de mi padre, además, como compositor de la música.

**Prince of Persia 2** amplió la escala y el universo del original. ¿Cuáles eran tus objetivos y por qué la experiencia resultó menos gratificante que con el primer juego? ¿Qué aprendiste?

No diría que la experiencia fue menos gratificante, pero sí una situación muy diferente. **En Prince of Persia** original estaba creando algo nuevo y experimental, sin saber si sería exitoso, y desarrollaba el diseño sobre la marcha. El segundo juego fue una secuela, así que ideé la visión y el diseño en un par de meses, y lo pasé a un equipo para desarrollarlo. A diferencia de **Prince of Persia**, no era responsable de la programación, los gráficos o el desarrollo de herramientas, así que mi parte fue más ligera. El editor (**Brøderbund**) pagaba el desarrollo, planeaba publicarlo y comercializarlo una vez terminado, ya sabían qué era el juego, y también lo podían imaginar distribuidores, periodistas y jugadores. Siempre es más fácil vender una secuela que un original.

**The Last Express** fue un proyecto extremadamente ambicioso e innovador para su tiempo. ¿Cómo surgió la idea y qué tecnologías supusieron un salto durante su desarrollo? ¿Crees que pasó desapercibido porque el público estaba centrado en el auge de los FPS, pese a ser una joya interactiva y narrativa?

Me movió mi pasión por el cine, por la novela gráfica y la historia. Quería contar un argumento más profundo y rico que las tramas relativamente simples de **Karateka** y **Prince of Persia**, con diálogos y una puesta en escena cinematográfica, y un gran reparto de personajes actuando en tiempo real de forma independiente, cuyo comportamiento se pudiera ver afectado por las acciones del jugador. Usamos la entonces nueva tecnología de renderizado 3D para recrear con rigor histórico el Orient Express de 1914, »

y desarrollamos un proceso de rotoscopia digital para capturar las interpretaciones de un elenco de más de 30 actores.

Creo que **The Last Express** ha resistido el paso del tiempo, nadie ha hecho un juego como ese desde entonces. La narración en tiempo real con múltiples ramificaciones es muy difícil de lograr; incluso con la tecnología de hoy, un estudio tendría que estar un poco loco para intentarlo. Nos decepcionó que no recibiera más atención al lanzarse, pero en retrospectiva debimos saber que no iba a ser un éxito al nivel de **Prince of Persia**. Las aventuras gráficas de los 90 eran un género que podía vender unos cientos de miles de copias, no millones. Es como comparar una película de arte independiente con un blockbuster de verano. Creo que el hecho de que el juego fuera tan inusual e innovador, lo hizo más difícil de vender. Las campañas de marketing se construyen sobre "¿a qué otro juego se parece?", lo que en el caso de **The Last Express** era difícil de responder sin perder de vista lo que hacía especial al juego.

El juego **Prince of Persia The Sands of Time** para PlayStation 2 marcó un gran regreso a la franquicia. ¿Qué papel desempeñaste y cómo fue trabajar con un equipo más grande y con las tecnologías de aquella época? ¿Qué recuerdas con más orgullo o con más dificultad?

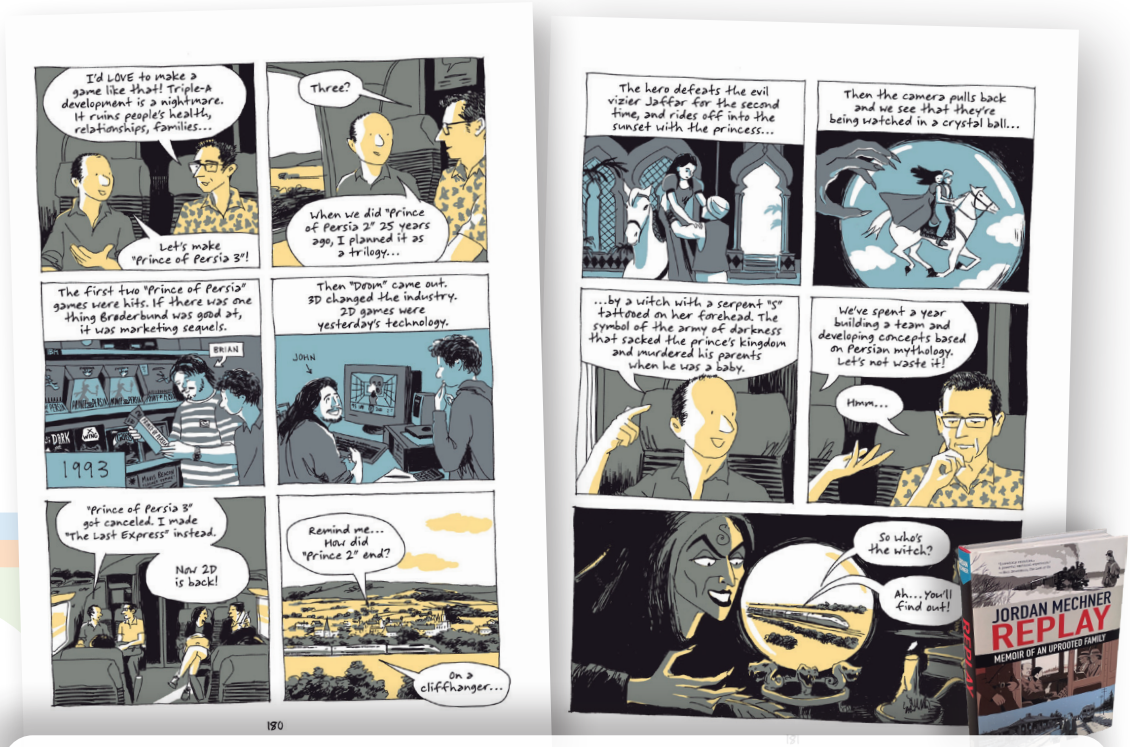
Me uní al equipo de Ubisoft Montreal como escritor y diseñador de juego para **The Sands of Time**. El

**Jordan Mechner vive actualmente y desarrolla toda su actividad profesional en Francia, donde lleva afincado desde hace años.**

equipo de unas 30 personas era aproximadamente del mismo tamaño que el plantel con el que trabajé en **The Last Express**, así que estaba muy cómodo con esa manera de trabajar. Fue un alivio ser parte de un estudio más grande como Ubisoft, y no tener que dirigir mi propia compañía y preocuparme por financiar el juego mientras lo hacíamos, como había sucedido con **The Last Express**. El equipo de Ubisoft era joven, motivado y con muchísimo talento, para mí fue un gran placer ser parte de él. La tecnología gráfica 3D con PlayStation 2 ya estaba muy avanzada y fue emocionante poder hacer un juego realmente dinámico y cinematográfico, con cámaras en movimiento, diálogos y buen sonido. La fluidez al encadenar movimientos estilo parkour para la animación del príncipe, y el rebobinado en tiempo real, fueron avances técnicos alrededor de los cuales construimos el juego.

En una entrevista reciente comentaste que una demo de **Sands of Time** reavivó tus ganas de volver al desarrollo tras un tiempo alejado. ¿Qué sentiste al ver esa reinterpretación tantos años después y cómo influyó en tu motivación creativa?

durante los pocos años entre **The Last Express** y **Sands of Time**, me concentré en el cine y la escritura de guiones, y no hice ningún videojuego. Así que cuando Ubisoft me contactó en 2002 con la propuesta de hacer un nuevo **Prince of Persia**, mis baterías de desarrollo de juegos estaban totalmente cargadas y listas para sumergirme de nuevo en ese mundo. El momento en que puse un pie en el estudio de »




**Replay es la obra más personal de Jordan Mechner, ya que repasa la historia familiar a lo largo del siglo XX con un estilo narrativo único que mezcla pasado y presente.**

desarrollo en Montreal, sentí la vieja emoción y recordé lo divertido que era. Pocas cosas son tan motivadoras como desarrollar un gran proyecto con un equipo talentoso y ver el trabajo avanzar cada día.

Tus novelas gráficas como **Templar** o **Replay** –esta última publicada recientemente en español–, han sido muy bien recibidas. ¿Cómo surgieron las ideas para estos proyectos y qué aprendiste del proceso de escribir y estructurar historias en un formato esencialmente visual?

Siempre me han gustado los cómics y las novelas gráficas, así que era natural terminar trabajando en ese medio. Mi primer proyecto fue en realidad una novela gráfica de **Prince of Persia**, o más bien dos, una para **First Second Books** y otra para **Disney** (acababa de escribir el guion de la película producida por Jerry Bruckheimer, **Prince of Persia The Sands of Time**). Eso me llevó a escribir **Templar** como obra original, con **LeUyen Pham** y **Alex Puvilland** como artistas. Desde que me mudé a Francia en 2016 he escrito más proyectos con grandes ilustradores europeos, como **Monte Cristo** con **Mario Alberti**, **Liberty** con **Étienne Le Roux**, y otro en curso con **Olivier Vatine**. La novela gráfica es un medio único, muy diferente del videojuego o del guion de cine, aunque mi experiencia escribiendo para cine y juegos me ha sido muy útil. **Replay** no es solo una novela gráfica, también es una obra profunda y esencialmente personal.

¿Por qué decidiste contar la historia de tu familia de esta manera? ¿Qué papel jugó el apoyo de los tuyos durante el proceso y cómo te afectó emocionalmente como autor y como hijo?

**Replay** es el primer libro que, además de escribir, dibujé. Elegí dibujarlo yo mismo porque la historia es tan personal y autobiográfica que no me habría sentido bien encargándosela a otro artista. Empecé a hacer bocetos y dibujos al natural »

**Jordan Mechner firmando ejemplares en una librería francesa de su libro Replay. Esta pequeña maravilla autobiográfica también cuenta con edición en español.**

hacia 2008. A menudo mis personajes eran mi familia y mis hijos, la gente y los lugares a mi alrededor. Tras diez años de práctica me sentí preparado para dibujar una novela gráfica. Soy afortunado por tener una familia que me apoya, y especialmente porque mi padre, mis abuelos y mi tía abuela, que vivieron los eventos traumáticos de la guerra y el exilio en Europa en el siglo XX, estuvieran dispuestos a hablar y compartir sus experiencias. No siempre es así con la generación mayor que sobrevivió a hechos tan terribles.

Tus juegos han dejado una huella duradera en varias generaciones. ¿Recuerdas el momento en que te diste cuenta del impacto que estaban teniendo en la industria y en los jugadores? ¿Qué opinas de que te consideren una leyenda del videojuego pese a no ser especialmente prolífico?

Me honra que tantos jugadores recuerden y aprecien mis juegos hoy. Es lo máximo a lo que puede aspirar un creador, y estoy muy agradecido. Cuando empezaba me inspiraron juegos, películas y libros de autores a los que admiraba. Disfrutar de sus obras me dio ganas de dedicarme a un campo creativo. Me hace feliz que mi trabajo haya podido inspirar a otros de la misma forma. Ojalá quienes disfrutaron de mis juegos sientan curiosidad por descubrir mis obras más recientes en novelas gráficas y libros. Para mí, todo forma parte del mismo cuerpo de trabajo, la expresión de una misma intención.

Para terminar, ¿qué podemos esperar de **Jordan Mechner** en un futuro cercano, ya sea en videojuegos u otros campos creativos? ¿Algún proyecto que te entusiasme de manera especial?

En mi web publico novedades sobre lo que voy haciendo. Ahora mismo son novelas gráficas. **Replay** quizá sea la que más interese a vuestros lectores y está disponible en español. Ojalá el resto, como **Monte Cristo**, **Liberty** y **Templar**, acaben teniendo también edición en español.

# VIVE LA AVENTURA DEL...

# Karateka

US No 1 HIT!!

SERMA

## UN FABULOSO PROGRAMA DE ARTES MARCIALES EN 3 DIMENSIONES

Un Karateka. Vive para el Karate, el más antiguo arte marcial de Japón. En esta clásica historia de un hombre combatiendo contra inimaginables riesgos. Tu misión es rescatar a la hermosa princesa del profundo calabozo del Palacio de Akuma.

Te presentamos un juego del tipo "Arcade" que es más una película, que un vídeo juego. Tienes bajo tu control todos los movimientos del Karateka (caminar, correr, desplazarse) más los tiempos estratégicos y lugar de los golpes. Todo esto forma parte del juego.

La historia se desarrolla con combates cada vez más complicados hasta llegar al último enemigo. Las sorpresas que encontrarás a través de la aventura para rescatar a la princesa hacen el juego difícil y aditivo.

**RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: ✦ SERMA:**
**C/. BRAVO MURILLO, N.º 377**
**28020 MADRID**
**TELS.: 733 73 11 - 733 74 64**

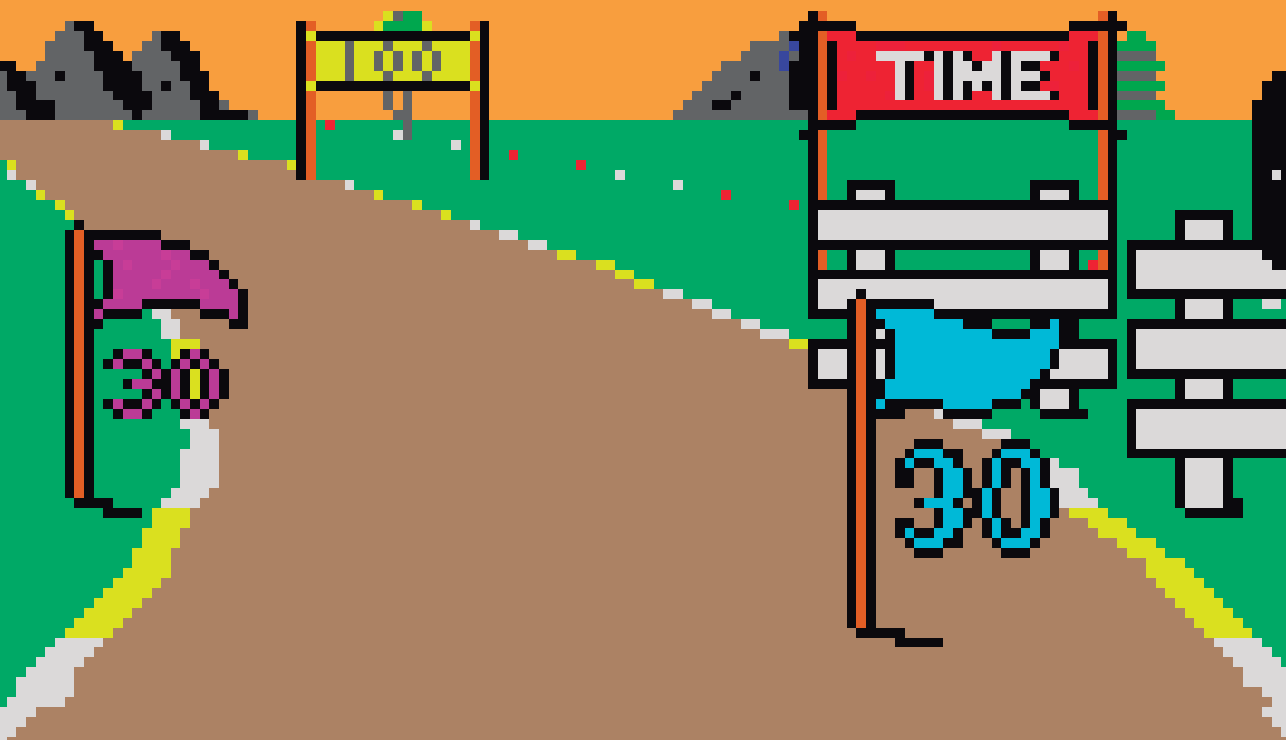
| TITULO | PRECIO | CANTIDAD COMMODORE | NOMBRE Y APELLIDOS: |
|---|---|---|---|
| KARATEKA | 3.100 PTS. | | CALLE: |

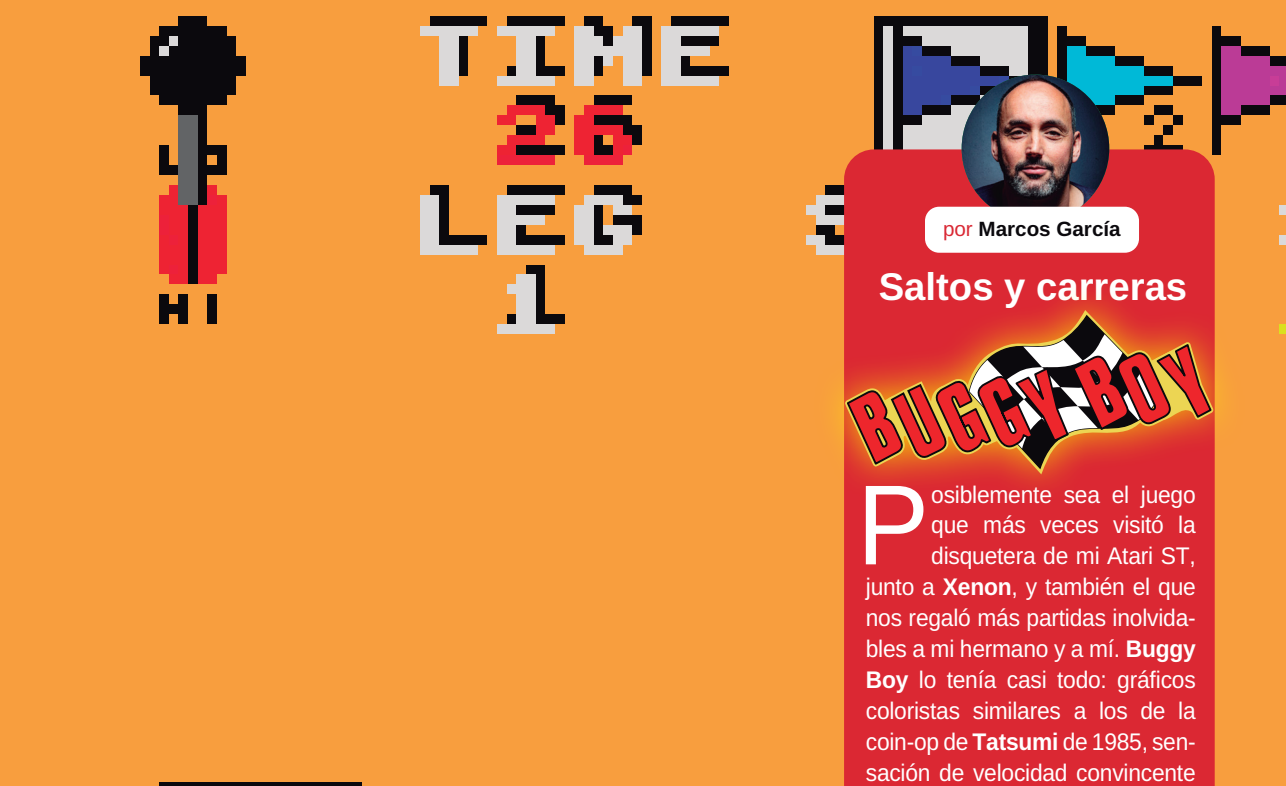
N.º:_____ POBLACION:_____ PROVINCIA:_____ CODIGO POSTAL:_____

FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO☐ CONTRA REEMBOLSO☐

# ME ROBÓ EL CORAZÓN

**Marcos "The Elf" García** se acuerda en este número de una recreativa genial que tuvo adaptaciones dispares para los ordenadores de la época. Aunque parece que la versión de **Atari ST** le robó, con mucha diferencia, el corazón.








por **Marcos García**

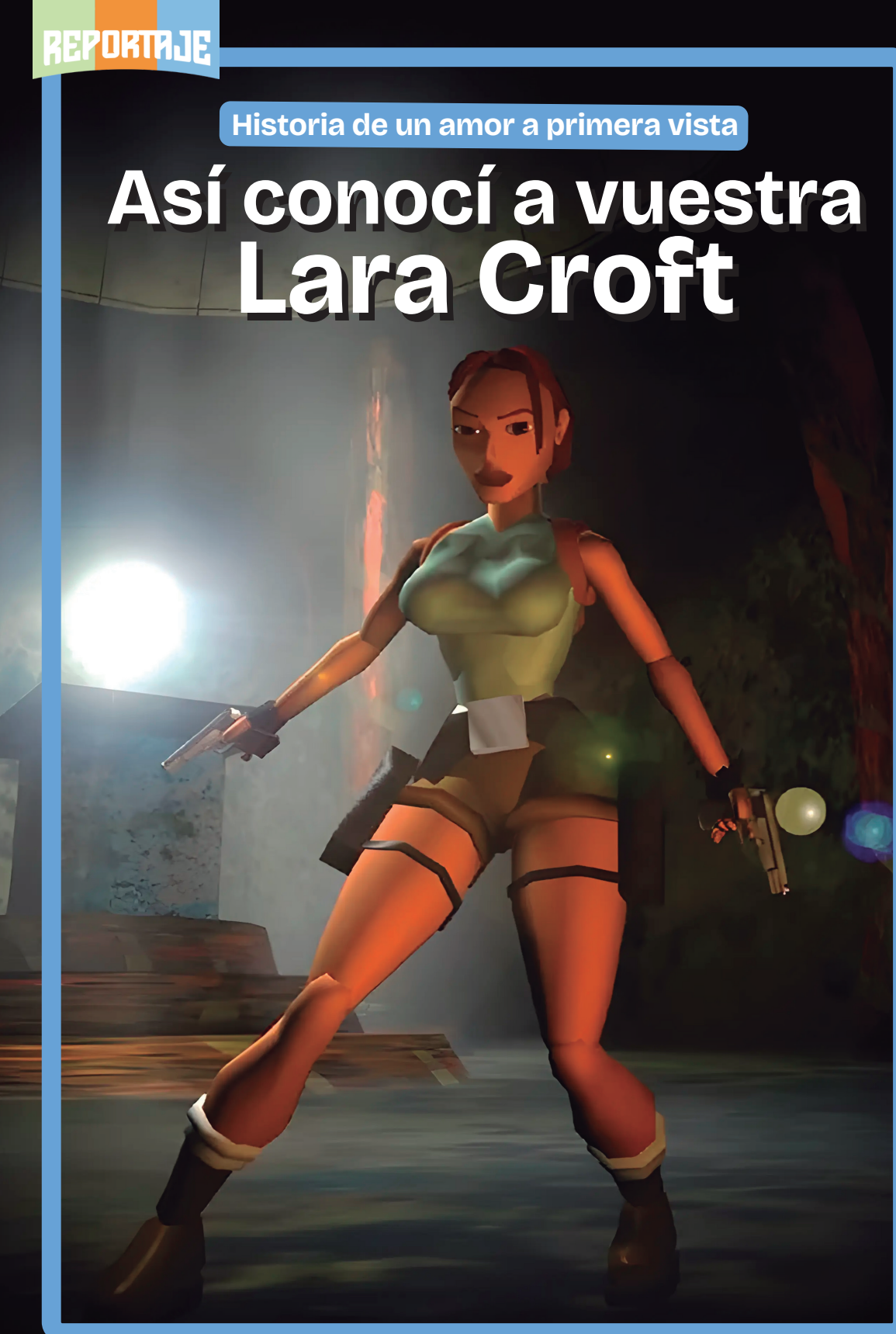
## Saltos y carreras

# BUGGY BOY

Posiblemente sea el juego que más veces visitó la disquetera de mi Atari ST, junto a **Xenon**, y también el que nos regaló más partidas inolvidables a mi hermano y a mí. **Buggy Boy** lo tenía casi todo: gráficos coloristas similares a los de la coin-op de **Tatsumi** de 1985, sensación de velocidad convincente y una jugabilidad prácticamente perfecta. El juego ofrecía cinco circuitos: un desafiante Offroad cerrado de cinco vueltas y cuatro recorridos salpicados con cinco "checkpoints" cada uno. Los trazados presentaban todo tipo de ítems y obstáculos: vallas, rocas, banderas, tiempo extra, troncos, puentes estrechos, túneles, peraltes, muros, pequeñas piedras que ponían nuestro buggy a dos ruedas, y hasta balones… **Martín W. Ward**, sí, el mismo que programó **Pheenix** para Spectrum, presentó a Elite Systems una simulación de circuito optimizada para ST, y quedaron completamente alucinados. **Martín** se encargó de programar el juego y elaborar los gráficos, salvo la pantalla de carga. Para recrear los circuitos grabó cada recorrido del arcade original con una cámara y los analizó frame a frame. La música y los efectos de sonido, que aún resuenan en mi cabeza, fueron obra de **Jason C. Brooke**. Pura magia jugable a 320×200 y tan solo 16 colores.

Historia de un amor a primera vista

# Así conocí a vuestra Lara Croft



**A veces conoces a alguien así, como de refilón, y resulta que se convierte en un gran compañero de viaje. A mí me ocurrió con la señorita Lara Croft: la conocí por accidente.**

por **Sonia Herranz**

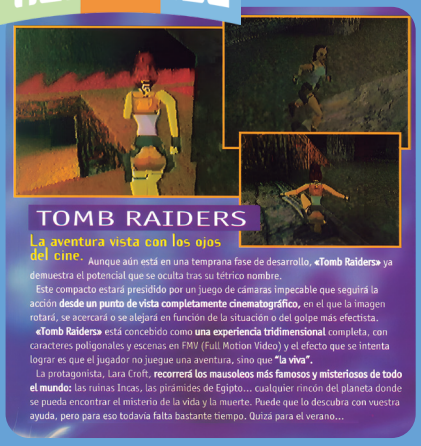
No sé qué día de qué mes, pero seguramente sería a principios del 96. Estaba yo a mis cosas en la redacción, cuando Amalio Gómez, el director de **Hobby Consolas**, me pasó con dos ingleses que venían a enseñar un juego. Yo me quedé bastante confusa, la verdad, porque nadie me había avisado de nada y, aunque tampoco me acuerdo bien, seguro que tenía un lío tremendo. Siempre tenía lío. Además, con mi chapurreo del inglés no era, ni de lejos, la persona más adecuada para aquella misión secundaria. El caso es que los muchachos traían un alpha de un juego para PlayStation (que también iba a salir en Saturn) que querían mostrarnos.

Allí fui yo, monté una de nuestras PlayStation azul (la que leía juegos betas y esas cosas), la conecté al equipo de captura de pantallas y me dispuse a ver qué traían esos dos señores de **Core Design**. Madre mía, qué impacto me llevé. No sé qué me esperaba, pero no era eso.

## Tres dimensiones de mucha altura

La demo que traían mostraba una especie de oscura caverna, un entorno totalmente 3D donde podías mover libremente a la protagonista del juego, una exuberante y ágil mujer. Hablando de mediados de los 90, ver una protagonista femenina en un juego de acción totalmente tridimensional era poco menos que magia. A mí, como que me temblaban las manos de emoción.

En esa demo no había mucho más que ver que las animaciones de Lara Croft, que eran fantásticas, y comprobar la verticalidad de los escenarios. Lara hacía cosas que nunca había visto… »



TOMB RAIDERS

La aventura vista con los ojos del cine. Aunque aún está en una temprana fase de desarrollo, «Tomb Raiders» ya demuestra el potencial que se oculta tras su tétrico nombre.

Este compacto estará presidido por un juego de cámaras impecable que seguirá la acción **desde un punto de vista completamente cinematográfico,** en el que la imagen rotará, se acercará o se alejará en función de la situación o del golpe más efectista.

**«Tomb Raiders»** está concebido como **una experiencia tridimensional** completa, con caracteres poligonales y escenas en FMV (Full Motion Video) y el efecto que se intenta lograr es que el jugador no juegue una aventura, sino que **"la viva".**

La protagonista, Lara Croft, **recorrerá los mausoleos más famosos y misteriosos de todo el mundo:** las ruinas Incas, las pirámides de Egipto... cualquier rincón del planeta donde se pueda encontrar el misterio de la vida y la muerte. Puede que lo descubra con vuestra ayuda, pero para eso todavía falta bastante tiempo. Quizá para el verano...

**Primeras imágenes |** En el número 54, **Lara Croft** apareció por primera vez en **Hobby Consolas**, protagonizando **Tomb Raiders**. ¿Error nuestro o era el título inicial?

y algunas que no se vieron nunca más, como que podía levitar para sortear ciertas simas y ascender sobre riscos imposibles. ¿Podría ser un simple truco para pasar zonas más rápido o realmente llegaron a pensar en imbuir a Lara de poderes psíquicos? Nunca lo sabré, porque no me acuerdo ni de una sola palabra de la conversación y, si lo pregunté, la respuesta quedó flotando en los vapores de mi memoria, en ese momento absorta en lo que veía en pantalla.

La señorita **Croft** me cayó bien desde el primer momento, fue amor a primera vista. ¿Cómo no iba a molar un personaje que era capaz hasta de hacer el pino puente? Y no es broma.

**Tomb Raider (1996 – PC)**

La primera aparición de **Lara Croft** en **Hobby Consolas** fue en marzo del 96, en el número 54, en un reportaje dedicado a Core, con tres pantallucas de nada y algo menos de media página. Se ve que a todos no les impresionó tanto como a mí… De hecho, hasta el número 61 no se volvió a hablar de **Tomb Raider**, en una preview de las chiquititas, de las que iban al final de la revista.

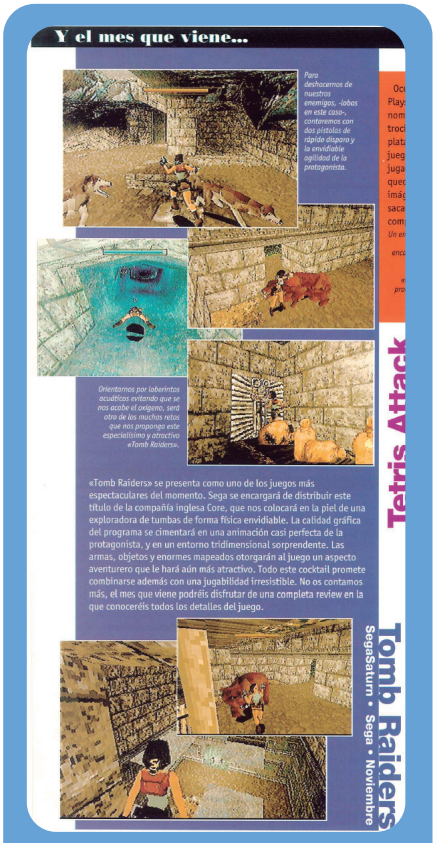
Ahí sí recuerdo haberme peleado un poco más, pero se ve que perdí la batalla. El análisis se publicó en el número 62, ya entrando de lleno en la campaña navideña y con escasez de páginas. Le puntué con un 94 y comentaba que tenía todas las papeletas para convertirse en la aventura de acción de aquel año…

Pero aquí también hay anécdota. Resulta que el juego en su versión para Saturn lo distribuía en nuestro país la propia SEGA. Un día llegó a redacción una torre de CD para los análisis navideños, no sé, cerca de diez juegos. Unos discos plateados que, aunque no estaban impresos, eran producto final. Uno de esos discos era **Tomb Raider**, enviado así, a mogollón, como si fuera un juego más. Inmediatamente me lo pedí: esa review tenía que ser mía porque sí.

El análisis se planificó a tres páginas y, cuando ya lo tenía todo listo, capturadas las pantallas, escrito el texto y maquetado, llegó el disco de **PlayStation**. Ya no había espacio para dar tres páginas más y como eran casi idénticos, se añadió una página extra con pantallas de Play y una ficha.

## Nace una leyenda

A ese primer **Tomb Raider** le dimos un tratamiento



Y el mes que viene...

Para deshacernos de nuestros enemigos, -lobos en este caso-, contaremos con dos pistolas de rápido disparo y la envidiable agilidad de la protagonista.

Orientarnos por laberintos acuáticos evitando que se nos acabe el oxígeno, será otra de los muchos retos que nos propongo este especialísimo y atractivo «Tomb Raider».

«Tomb Raiders» se presenta como uno de los juegos más espectaculares del momento. Sega se encargará de distribuir este título de la compañía inglesa Core, que nos colocará en la piel de una exploradora de tumbas de forma física envidiable. La calidad gráfica del programa se cimentará en una animación casi perfecta de la protagonista, y en un entorno tridimensional sorprendente. Las armas, objetos y enormes mapeados otorgarán al juego un aspecto aventurero que le hará aún más atractivo. Todo este cocktail promete combinarse además con una jugabilidad irresistible. No os contamos más, el mes que viene podréis disfrutar de una completa review en la que conoceréis todos los detalles del juego.

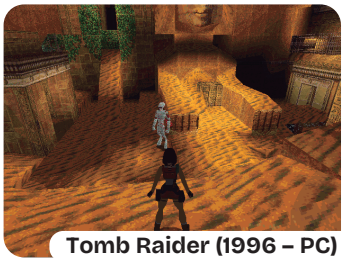
Tetris Attack

Tomb Raiders

SegaSaturn • Sega • Noviembre

**Hobby Consolas |** Tampoco se le hizo una preview a la altura del personaje, media paginita y... p'alante.

**Tomb Raider, directo a la consola |** Mi pasión por el juego se vio recompensada cuando me llegó este disco, directo de SEGA. Aunque lo veáis así, es un juego final: sólo le falta la estampación (ya, la imagen no es muy nítida pero queda claro que el disco es “FOR SONIA ONLY!”).



Tomb Raider (1996 – PC)

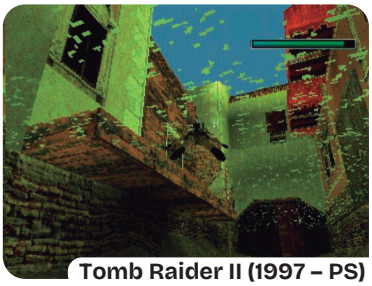
de lo más básico, sin grandes reportajes, sin portadas, sin adornos extra de ningún tipo. Y tampoco tuvo una gran campaña de marketing; sin embargo, el juego fue un éxito instantáneo. En gran parte gracias a su protagonista, una mujer poderosa y audaz que, aunque estaba hípersexualizada, diseñada para gustar a los hombres (principales usuarios de videojuegos allá por los 90) fue capaz de atraer más por su carisma que por su físico. A finales de los 90 y en los 2000, **Lara Croft** estaba hasta en la sopa (incluso en los vídeos de U2), se convirtió en una excelente embajadora del videojuego en todo el mundo y en bandera de una nueva generación de mujeres jugadoras.

En el número 64 de **Hobby Consolas** iniciamos una guía para ayudar a la legión de jugadores que se atascaban, que no eran pocos… Recuerdo una llamada de un señor que llegó a mi teléfono de redacción. Llamaba porque su hijo estaba atascado en una fase en la que no encontraba cierto engranaje. Cuando le empecé a explicar y a preguntar quedó claro y patente que el atascado era él, pero le debía dar vergüenza reconocer que jugaba con las maquinitas… de su hijo.

Por cierto, esa guía la hizo mi hermana pequeña. Un día entro en casa y me la encuentro jugando en el salón. Lara al borde de un agujero en el suelo, dando pasitos laterales de un lado a otro. ¿Qué haces? Es que me tengo que meter por ahí, me contesta. ¿Por qué no lo haces? Hay un cocodrilo y me da miedo… **Tomb Raider** tenía esa capacidad de atraparte aunque se te secara la garganta ante

**Análisis (sin portada) en Hobby Consolas |** El análisis de **Tomb Raider** se publicó en el número 62 de **Hobby Consolas**, y recuerdo que el juego de Saturn llegó a nuestras manos antes que el de PlayStation.

**Lara Croft habla en Hobby Consolas |** En el número 72 de Hobby Consolas hicimos la pirueta más arriesgada de todas las relacionadas con **Lara Croft**. ¿Una entrevista a un personaje virtual? Una manera diferente de hacer un reportaje de **Tomb Raider II** para que no pareciera más de lo mismo. Creo que nos quedó muy bien...



**Tomb Raider II (1997 – PS)**

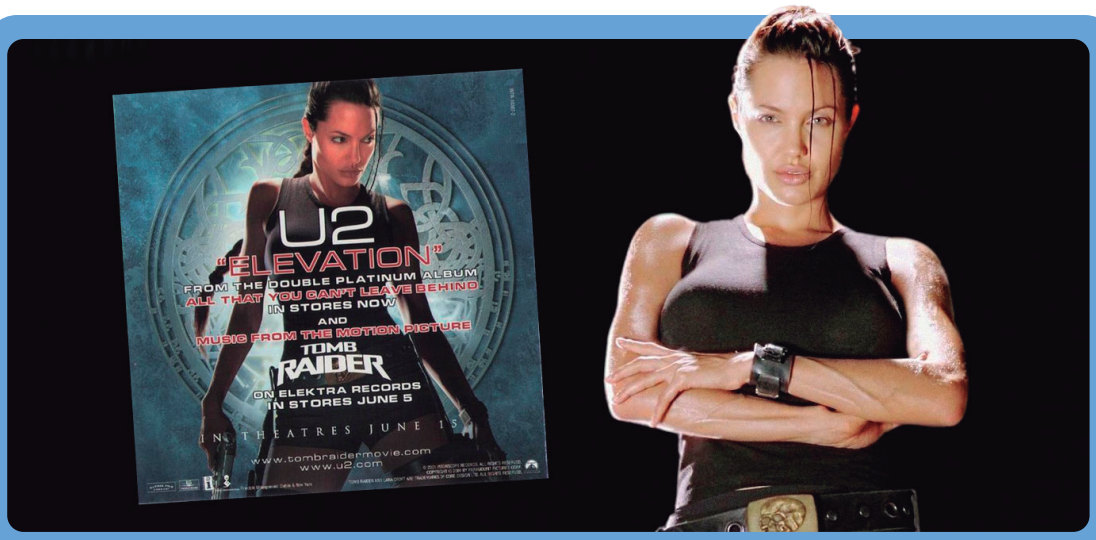
la posibilidad de despeñarte tras una larga serie de saltos milimétricos. O de que te comiera un cocodrilo…

## A muerte con Lara

Por supuesto, para la segunda entrega ya sí que pusimos toda la carne en el asador: portadas, reportajes, pósters y lo que hiciera falta. Incluso la "entrevistamos" en el número 72: una divertida manera de hacer un reportaje de **Tomb Raider II** y llenar la revista de fotos de la modelo que la encarnaba en todo tipo de eventos… No sin rubor reconozco lo mucho que se abusó del exuberante aspecto físico de Lara, hubo algún regalito que daba vergüenza ajena, visto con los años. Y, por fin, en el número 75, Lara se convirtió en portada de **Hobby Consolas**. Y yo me volví a pedir el análisis, claro. Manuel del Campo se apuntaba a todas las presentaciones con las modelos, pero yo me quedaba la mejor parte: los videojuegos. Me encargué de todos ellos en **Hobby Consolas** hasta que abandoné la revista para dirigir una propia: **Playmanía**.

En ese camino, Lara era ya casi una amiga íntima y prueba de ello es que en el primer número de **Playmanía** llevaba **Tomb Raider III** en portada. Con la guía, ya que el juego se había lanzado antes de que saliera la revista. Desde entonces, Lara se convirtió en algo así como la madrina de la revista. Su talismán, si queréis. **Playmanía** fue un éxito y, aunque no me considero supersticiosa, intenté que Lara estuviera en la portada en cada uno de sus hitos importantes. Cuando hicimos el primer rediseño profundo de la revista, Lara volvió a ser portada: fue en el 84, con **Tomb Raider Legend**. Y no fue casualidad, fue una portada buscada. Para el número 100, otro gran hito, también busqué a Lara, y

**¡Por fin! |** En 1997, **Lara Croft** protagoniza su primera portada en **Hobby Consolas**. Sería casi una constante desde este **Tomb Raider II**.




**Las películas de Tomb Raider |** Aprovechando el éxito del videojuego, **Angelina Jolie** se metió en el uniforme de **Lara Croft** para protagonizar dos películas. El tema principal de la primera era **Elevation**, de U2, y Lara se coló incluso en el vídeoclip oficial que publicó la banda en aquellos años.

**Tomb Raider II (1997 – PS)**

esta vez le tocó a la entrega **Anniversary** de la saga.

## Lara se gastó de tanto usarse

Y eso que sabía que la fórmula se estaba agotando. Un gran ejemplo del famoso cuento de la gallina de los huevos de oro… La sobreexplotación del personaje y las pocas ganas de innovar acabaron pasándole factura. Con la llegada de PS2 se intentó insuflarle aires nuevos en **El Ángel de la Oscuridad**. Eidos organizó, allá por abril o mayo de 2002, una presentación mundial en Londres en la que, por supuesto, estuve presente (y JL también). En realidad fue una macrofiesta en Pachá donde una Lara en carne y hueso, la modelo holandesa **Jill de Jong**, aparecía rodeada de misterio para dar paso a un breve vídeo del juego. Poca chicha, pero mucha fiesta. Las imágenes que se dieron a la prensa de ese evento eran fotos de la modelo en tonos azulados, que eran bastante poco vistosos para una portada. Así que tiramos de Photoshop para colocar a Lara sobre el fondo de una explosión y le cambiamos todos esos reflejos azules, para que encajara con el nuevo y vibrante fondo (sí, hoy no se podría haber hecho). Por aquellas fechas me regalaron una cachorra de "beagle" (tenía defectos genéticos y el criador no la podía vender) y ¿adivináis cómo se llamó? Cuando el veterinario me preguntó el nombre para hacerle »

**Tomb Raider, directo... ¿a un móvil? |** Mi marido me regaló una bonita **N-Gage** con **Tomb Raider** y debo reconocer que, aunque lo intenté con todas mis ganas, se me hizo demasiado difícil.

**El idilio con Playmanía |** Mi relación tan especial con **Lara** (y la de Amalio Gómez) nos llevó a colocarla en la portada del primer número de **Playmanía**. Fue algo así como la madrina de la revista. Buscando que nos siguiera dando suerte, fue el personaje elegido cuando hicimos el rediseño y para celebrar el número 100.

la ficha y yo le dije Lara, él me respondió ¿cómo **Lara Croft**? ¡Exactamente!

Lo cierto es que si ese ángel se hubiera quedado en la oscuridad, no habría pasado nada. Eidos acertó pasándole el relevo a Crystal Dinamics, que tras cogerle el tono al personaje y a sus aventuras, la hizo renacer en 2013 con un juego más accesible, más amable y más espectacular, aunque sin perder el carisma de su protagonista. Un cambio que a mí, gran fan de la señorita Croft, se me hizo raro al principio, pero finalmente me conquistó.

## Una auténtica leyenda

Os diría que para entender muchas aventuras actuales y la evolución del género habría que acercarse a **Tomb Raider** o a **Tomb Raider II**. Por eso, quien no lo jugara en su día no entendería qué le veíamos a esas texturas nerviosas que iban y venían, a esos saltos de fe que te podían obligar a repetir una larguísima sección de saltos ajustados al milímetro, a esos enemigos impersonales y robóticos…

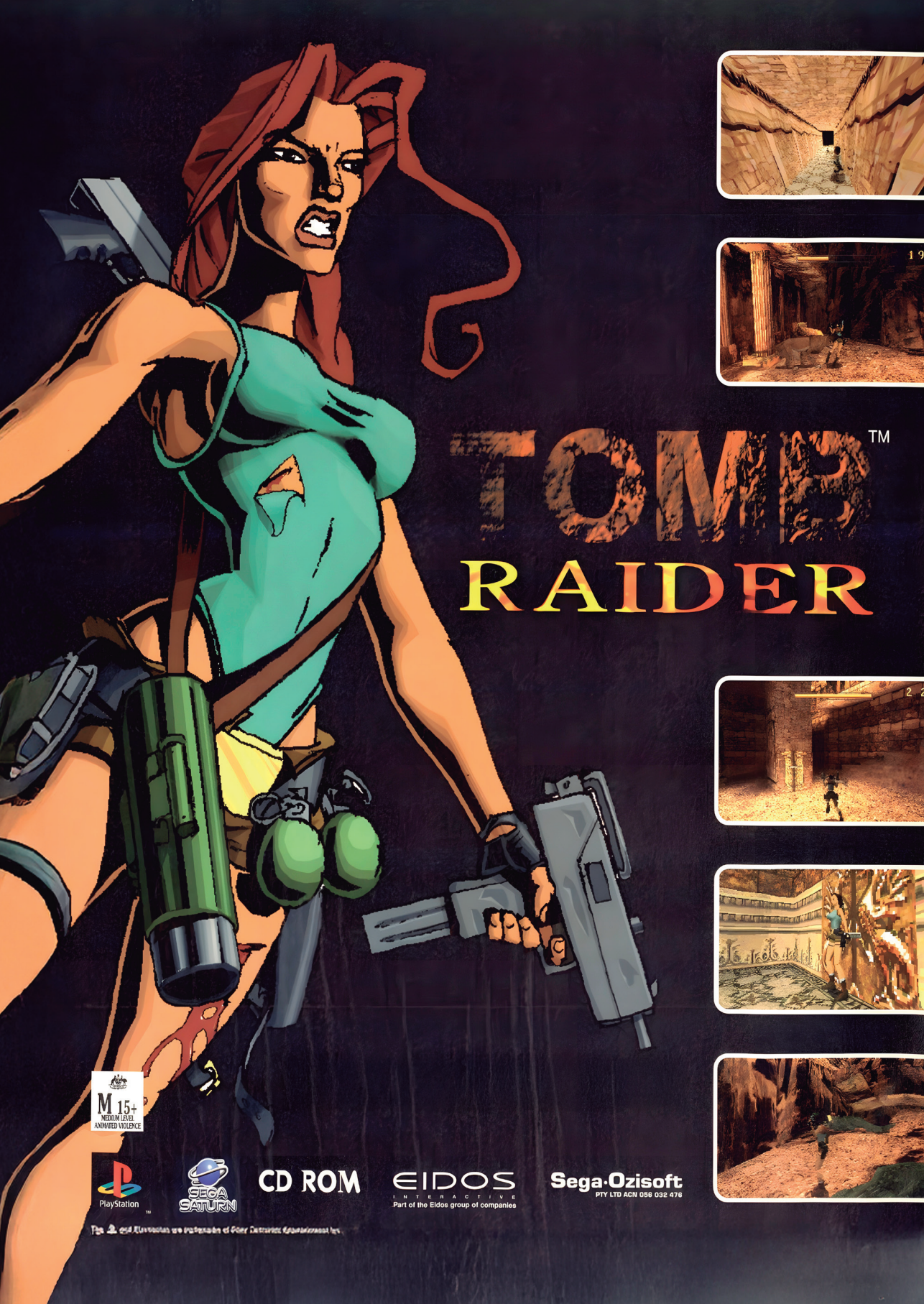
Yo me atasqué más veces porque era incapaz de distinguir un interruptor en una pared que no por saber por dónde ir. Yo misma intenté rejugarme el primero en un **Nokia N-Gage** (no había pasado tanto tiempo), y casi me da un parraque: áspero, difícil y feo.

No, no volvería a jugar hoy a uno de los **Tomb Raider** originales, porque seguro que se me saltan los plomos (me he vuelto comodona), pero nunca olvidaré el impacto que **Lara Croft** tuvo en mí, como jugadora, y el que tuvo en la industria.

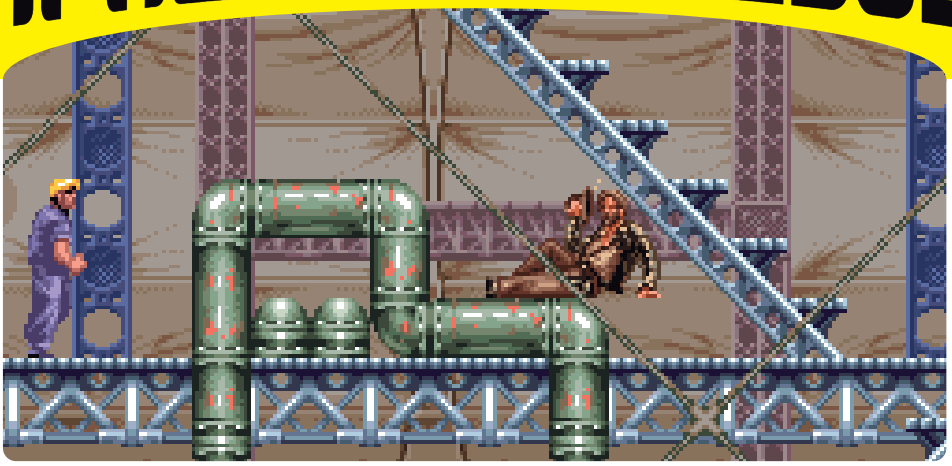
Su influencia ha sido importante en muchos juegos y sagas (no hace falta mencionar **Uncharted**) y abrió la puerta a que las mujeres protagonistas no tuvieran que ocultarse tras armaduras, ni ser "el modo fácil" de la aventura.

Hace mucho que no paso un rato con Lara. ¿Sabéis si preparan algo para su 30 aniversario? Si me invita, allí estaré, con dos pistolones o con un arco. Para darle las gracias por todo.

**Pensado al detalle |** Las portadas de Playmanía tenían una banda a la izquierda que cambiaba de color para entonar con la ilustración. Esta es azul porque, aunque no lo parezca, la foto de portada estaba iluminada en tonos azules… que eliminamos. Lo de "el mejor Tomb Raider de la historia" lo mismo fue exagerado.


TOMB™
RAIDER
M 15+
MEDIUM LEVEL
ANIMATED VIOLENCE
PlayStation
SEGA SATURN
CD ROM
EIDOS
INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies
Sega·Ozisoft
PTY LTD ACN 056 032 476

# APRENDED ABUELOS



# “¿Debo creer que se parece a las películas?”

**Indiana Jones es uno de los personajes que más me gustan, y veo que sus grandes aventuras salieron pixeladas hace más de 30 años.**

por **Junior**

SUPER NINTENDO

Cuando me llegó la noticia de que para este número de **PIXELS** tendría que reseñar un videojuego de **Indiana Jones,** estaba emocionado no, lo siguiente. Habiendo jugado recientemente a esa maravilla que es **Indiana Jones y el Gran Círculo**, no podía esperar a volver a ponerme en los zapatos de Indy. Sin embargo, mi decepción fue colosal cuando descubrí que se trataba de un juego, más o menos, del año V a.C.

Pasar de la acción desenfrenada de la entrega más reciente a la ortopedia que supone este título de SNES debería estar penado con ejecución pública en la Plaza Mayor. Menos mal que tenemos el látigo, porque si no te morirías del aburrimiento a los primeros 15 segundos. Solo es correr y correr, sin nada de acción por medio.

Pero sin lugar a dudas lo peor de este juego es que de primeras NO TE CUENTA NADA. En ningún momento te dice lo que tienes que hacer, a dónde tienes que ir o cómo defenderte de los enemigos. Cuando jugué el primer nivel me costó seis intentos descubrir que rompiendo una vasija conseguía el látigo. Hasta ese momento pensaba que tenías que esquivar a todos los enemi- »

gos o resignarte y dejarte pegar. Y no es que yo sea un “noob” en los plataformas, que me he pasado **Astro Bot**, y creo estar curtido en mil batallas.

Pero no todo es malo, de hecho, tiene algunos aspectos realmente interesantes. El apartado técnico, pese a estar limitado por las capacidades técnicas de las tartanas de la época, se sigue viendo bastante bien todos estos años después.

Y, por supuesto, siendo **Indiana Jones**, cuenta con una grandiosa banda sonora

que tiene los temas clásicos que tanto nos gustan compuestos por ese genio llamado John Williams.

Además, al estar basado en la trilogía original, podremos experimentar en nuestras propias carnes algunas de las escenas más icónicas de toda la franquicia.

En resumen, si bien en el apartado gráfico es un absoluto 10, resulta complicado en exceso y le falta esa acción que tanto caracteriza a las aventuras de nuestro arqueólogo favorito. Y aunque sabemos que todo se inspira en las películas, no hubiera estado mal algo de narrativa.

Y por favor, si hacen un remaster en los próximos años, que le metan un tutorial o dejen las cosas un poco más claras.

**Los puños o el látigo son el mejor antídoto contra los famosos soldados del Templo de Pankot. ¿O son los secuaces de los nazis en las fases en el norte de África?**

**La acción en este juego es muy simple, pero aun así esconde algunos momentos en los que nos atascaremos irremediablemente por la falta de instrucciones.**

# ME ROBÓ EL CORAZÓN

Microsoft se estrenó en el mundo de las consolas con dos nombres que han pasado a la historia: **Bungie** y **Halo**. Y a José Luis parece que le quitaron el hipo, o al menos le dejaron una huella imborrable que hoy viene a poner blanco sobre rojo.

por **José Luis Sanz**

# ¡Menudo Jefe!

Fue en el sitio menos gamer que os podáis imaginar. Un SuperCor random en el que tenían varias **Xbox** y sus juegos de lanzamiento. No pensaba comprármela, porque entonces estaba entregado al PC y a **Computer Hoy Juegos**, pero piqué. Me la llevé a casa con el **Jefe Maestro** dentro. Y no sabéis cómo me alucinó.

Fue empezar a jugar con aquel **Halo** y quedar enganchado. Literalmente. Hasta que no logré terminarlo, no pude soltar el mando por la enorme ruptura que suponía sobre todo lo que había probado antes, en cuanto a shooters se refiere. El "gunplay" era diferencial, la ambientación, la historia, las naves y vehículos y la enormidad de los escenarios, un sello que **Bungie** estaba creando en ese preciso instante. Ante nuestros atónitos ojos.

Y sí, **Halo** fue el juego que me hizo perder el miedo a los gamepads dentro de los FPS. Desde ese día, ya no pensé que fuera necesario (que no recomendable) un ratón o un teclado y por su culpa, la del **Jefe Maestro**, comencé a degustar con especial fruición un género que me tenía vetado en consolas. Sé que a muchos les parecerá una herejía, pero ya solo por eso, tengo que agradecerle a **Microsoft** que pariera aquella consola y tuviera a **Bungie** como maestro de ceremonias. ¡Qué grandes!

**Mega CD nos prometió descubrir un nuevo universo repleto de gráficos y sonido de calidad CD, pero pocos juegos cumplieron tanto con aquella promesa como Silpheed.**

por **José Luis Sanz**

El famoso **Mega CD** de SEGA para Mega Drive es uno de esos temas tabú que tiene a muchos enfrentados dentro de la comunidad. Para algunos fue un cacharro prescindible, que nunca debió ver la luz; para otros fue una pequeña luz en un mundo de 16 bits, capaz de abrirnos los ojos al formato CD.

Sea cual fuere tu posicionamiento, de lo que no hay duda es de que en el poco tiempo que tuvo para demostrar lo mucho que valía (o no), nos dejó algunos juegos que hoy recordamos con especial cariño. Seguramente porque fueron la puerta de entrada a un mundo que empezaba a formarse.

## Un matamarcianos muy bien maquillado

El formato CD trajo consigo una mayor cantidad de espacio para crear un videojuego. Pasamos de unas pocas decenas de Mbits a cientos y cientos de Mbytes. Eso debía significar una mayor calidad de sonido y, sobre todo, que se pudiera almacenar

# El ‘shooter’ que salvó a tu Mega CD del olvido eterno

información de vídeo en el disco. En aquellos tiempos, **Silpheed** nos atrapó especialmente por la asombrosa capacidad para construir un espectáculo como nunca se había visto nunca antes.

**Silpheed** fue un desarrollo del estudio japonés **Game Arts**, un “shoot ’em up” bien maquillado con naves y explosiones, y unos escenarios apabullantes que se desplegaban ante nuestros ojos de una forma única. Se trataba de una demostración de poder técnico capaz de poner en escena una coreografía de naves poligonales sobre un vídeo prerrenderizado. Un ballet espacial realmente mágico.

Hay que recordar que, mientras otros juegos del catálogo de Mega CD se limitaban a utilizar secuencias FMV interactivas, o a incorporar pistas de audio digital, **Silpheed** consiguió algo distinto: hacer creer al

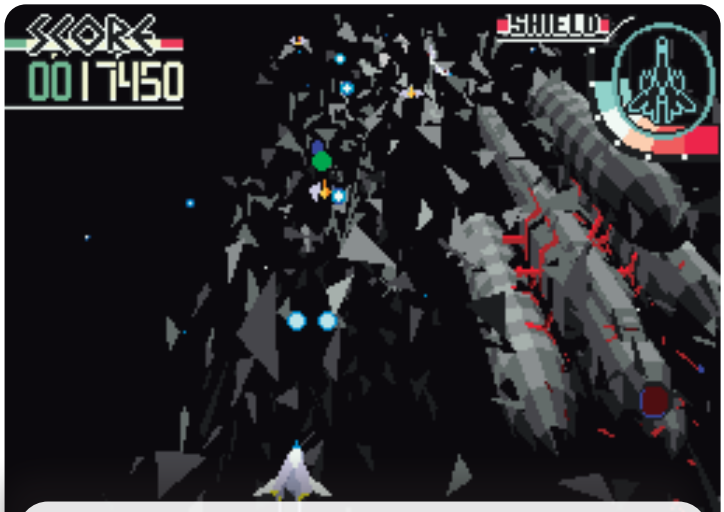
**Un acierto de Silpheed fue alinear el estilo gráfico de las naves con el fondo del escenario prerrenderizado.**

**Su primera incursión |** Lanzado en 1986 para el ordenador japonés NEC PC-8801 (procesador Z80), **Silpheed** fue una auténtica proeza técnica dentro de su limitado hardware de 8 bits. Desarrollado por **Game Arts** bajo la dirección de **Takeshi Miyaji**, el juego combinaba gráficos vectoriales y sprites en perspectiva para simular un entorno tridimensional. A Occidente llegó una versión para PC MS-DOS gracias a Sierra On-Line.

jugador que estaba participando en una batalla espacial tridimensional cuando, en realidad, no lo era. Detrás de esa ilusión se encontraba el talento infinito del maestro **Takeshi Miyaji**, un joven diseñador que, con apenas 28 años entonces, ya había firmado, e iba a firmar, algunos de los mejores trabajos y más sofisticados del videojuego de los años 80 y 90 del software japonés. Es el caso de los míticos **Lunar**, **Gun-Grifon** o **Grandia**, de los que desarrolló dos entregas de cada uno de ellos.

## De microordenadores a consolas

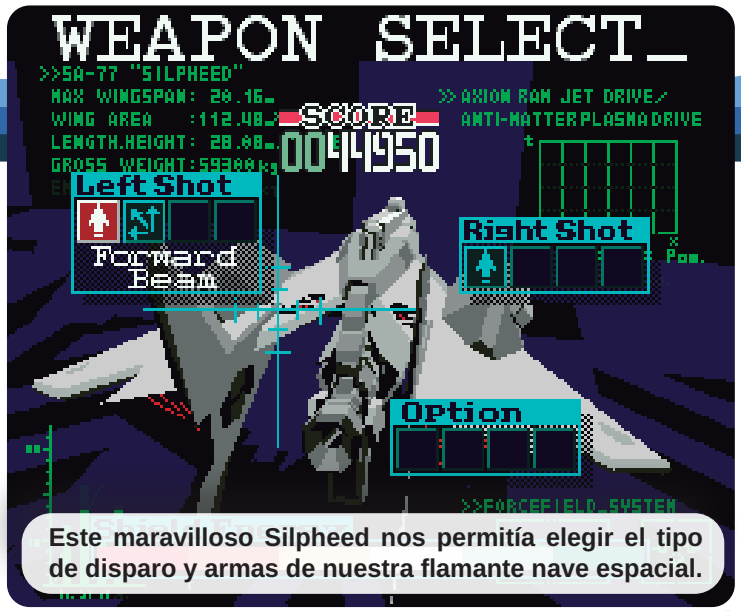
Pocos en aquel entonces fuimos conscientes de que la historia de **Silpheed** no comenzó en Mega CD, sino mucho antes de la llegada a la consola de SEGA. En 1986, cuando los microordenadores japoneses dominaban el panorama doméstico, **Game Arts** lanzó una ¿primera entrega? del juego para **NEC PC-8801**, un micro de 8 bits que, en manos del estudio, se convirtió en una herramienta de experimentación. Aquella primera encarnación de **Silpheed** sorprendía por su elegante perspectiva (¿cónica?) y su uso de sprites que venían a querer dar cierta sensación de profundidad. No era realmente tridimensional, pero sí transmitía esa sensación al estilo de lo que SEGA hizo unos años antes con su clásico recreativo **Zaxxon**.




**El momento en el que una de las grandes naves se hacía añicos lo tenemos todos grabado en la memoria.**

Pero es evidente que lo que realmente diferenciaba a **Silpheed** del resto de shooters era su composición visual. En un momento en que los matamarcianos eran planos, 2D, con el scroll lineal, Game Arts consiguió generar la ilusión de un entorno 3D utilizando gráficos bastante simples. No había demasiada trampa ni fuegos de artificio.

De todas formas, el primer **Silpheed** consiguió aterrizar lejos de Japón gracias a Sierra On-Line, que se encargó de publicar un "port" para PC MS-DOS en 1988. Nadie podía imaginar entonces que esa pequeña obra maestra fuera a tener una segunda vida años después, cuando SEGA apostó por el CD-ROM y buscaba demostrar que su nuevo accesorio podía ofrecer »




**Este maravilloso Silpheed nos permitía elegir el tipo de disparo y armas de nuestra flamante nave espacial.**

algo más que vídeos "interactivos".

## Takeshi Miyaji, ingeniero de sueños

Como os hemos dicho, detrás de **Silpheed** se encontraba **Takeshi Miyaji**, un programador precoz que, a los 15 años ya trabajaba en ASCII Corporation. Junto a su hermano **Yoichi** fundó Game Arts a comienzos de los años ochenta, con la intención de hacer juegos que no solo entretuvieran, sino que también deslumbraran por su ejecución. **Thexder**, su primer gran éxito, consolidó el prestigio del estudio y sirvió de base para luego abordar **Silpheed**.

Miyaji dirigió la versión original y años después volvió a ponerse al frente de la adaptación para Mega CD. En los créditos figura también un equipo de diseñadores que, más tarde, participarían en juegos como **Lunar The Silver Star** o **Grandia**, dos sagas importantes.

## La apuesta del Mega CD de SEGA

El accesorio de SEGA permitía reproducir música con calidad Compact Disc pero, lo más importante aquí, secuencias de vídeo, aunque su capacidad para mover gráficos en tiempo real seguía limitada por el procesador principal de **Mega Drive**. **Game Arts** ideó una solución ingeniosa: usar el CD para almacenar vídeos prerrenderizados y superponer sobre ellos modelos poligonales en tiempo real.

Los asteroides y las naves enemigas se movían sobre un fondo que daba la sensación de profundidad. Los jugadores de la época creían estar viendo un entorno 3D, aunque en realidad la consola solo renderizaba los objetos que podían interactuar con el jugador.

Mirar hoy una partida de **Silpheed** en **Mega CD** puede resultar engañoso. Quien no vivió aquella época podría pensar que sus gráficos "poligonales" eran modestos y el fondo una cutrez. Pero en 1993 aquella combinación era un verdadero milagro. Un milagro que sigue siendo una parada en la que detenernos a jugar hoy.

**El juego ofrecía una experiencia que, en aquellos años, sorprendía por su espectacularidad y ejecución.**

# AJUSTE DE CUENTAS

# Una ilusión que mereció algo más

**Fue un título mucho más importante de lo que recordamos, y por eso este maravilloso RPG merece que lo aupemos un poquito más.**

por **José Luis Sanz**

SUPER NINTENDO

En el año 1995, Nintendo España tenía claro que el género **RPG** era uno de los que más tirón tenían entre su público, y por eso peleó lo inimaginable para que Nintendo Japón le permitiera lanzar esos títulos en castellano.

No era una tarea fácil porque, como sabréis, todos los cartuchos de **Super Nintendo** debían fabricarse en suelo japonés, lo que alargaba los tiempos de puesta a la venta un horror. Tanto, que desde su lanzamiento en el país nipón hasta la llegada a Europa pasaron casi dos años. Aun así, en Madrid no cejaron en su empeño y consiguieron que **Illusion of Time** (o **Illusion of Gaia**) fuera el primer RPG traducido a castellano de aquellos años. Luego llegarían más.

Tengo que decir que el juego me tocó analizarlo en **Última Generación**, una publicación donde decidimos puntuar los análisis como si fueran las notas de un examen de EGB: 5 era un suficiente, 6 un bien, 7 un notable, 8 un notable alto y 9 un sobresaliente.

Así que en aquel verano de 1995 hice el análisis de **Illusion of Time** y debo confesar que releyendo lo publicado... ¡menuda review más tonta me salió! Son todo »

vaguedades, apenas hablo del juego y encima coroné mi obra con un 78, es decir, un casi notable alto. Y no podía dejarlo así, porque esta maravilla de **Quintet** para **Enix** en Super Nintendo tenía mucha miga, era divertidísimo (bueno, lo sigue siendo todavía hoy) y que esté o no en español es casi anecdótico. Así que he subido un pelín esa valoración final hasta el sobresaliente, una vez que he vuelto a meterme entre sus tripas y a comprobar lo actual que sigue siendo a pesar de sus 30 años, y lo eterno que apunta a ser.

Los gráficos parecen tan actuales como en los 90, las melodías del juego son increíbles (no me acordaba de ellas) y su modo de progresión una genialidad: no hay árboles de habilidad, solo la obligación de acabar con todos los enemigos para adquirir un "stat" nuevo. Solo por eso, merece todo lo bueno que digan de él de aquí a la eternidad. Y si podéis revisitarlo, estáis tardando...

78
VIEJA NOTA

90
NUEVA NOTA

**Análisis original publicado en el número 5 de la revista Última Generación (julio-agosto de 1995).**

# El día que Star Wars tuvo Caballeros Shit

**Sabéis que los malos de Star Wars son los Sith, unos Jedi con mucho poder que en los años 90 no eran tan conocidos. Y en ERBE, incluso, llegamos a rebautizarlos... para peor.**

por **José Luis Sanz**

Hay momentos en la vida profesional de uno que, ya sea por su acción directa o por la sola presencia en el lugar donde se producen los hechos, quiere que se haga realidad aquello del "Tierra trágame". Aunque debo decir que en el caso de lo que os voy a contar, mucho de lo que pasó fue por el desgobierno que se produjo inmediatamente después de que Anaya adquiriera el 50% que BMG tenía en **ERBE Software** y nos absorbiera. Así que nosotros, que éramos apenas unos pocos supervivientes del equipo de márketing, nos tuvimos que acomodar en las entrañas del departamento equivalente en la famosa editorial de libros. De repente, estábamos mezclados con los chicos de **Anaya Multimedia**.

## El agua, el aceite y los Sith

El caso es que cuando nos incorporamos a la estructura de Anaya, ERBE todavía mantenía en su portfolio los juegos de una de las compañías más reconocidas del mundo de los videojuegos: **LucasArts** en los 90. Todas las demás distribuidoras »

querían hacerse con ella, pero los de California se guiaban por cuestiones más elevadas que una buena oferta económica. Valoraban los muchísimos años que ERBE había dedicado a sus juegos (desde los míticos **Monkey Island**) y cierto apego al equipo con el que trabajaron, y muy bien, a lo largo del tiempo. Y ese departamento era el de márketing y, sobre todo, el de traducción (algunos lo llamaban erróneamente "localización") comandado por **Rafa Gómez** (ex de Topo Soft).

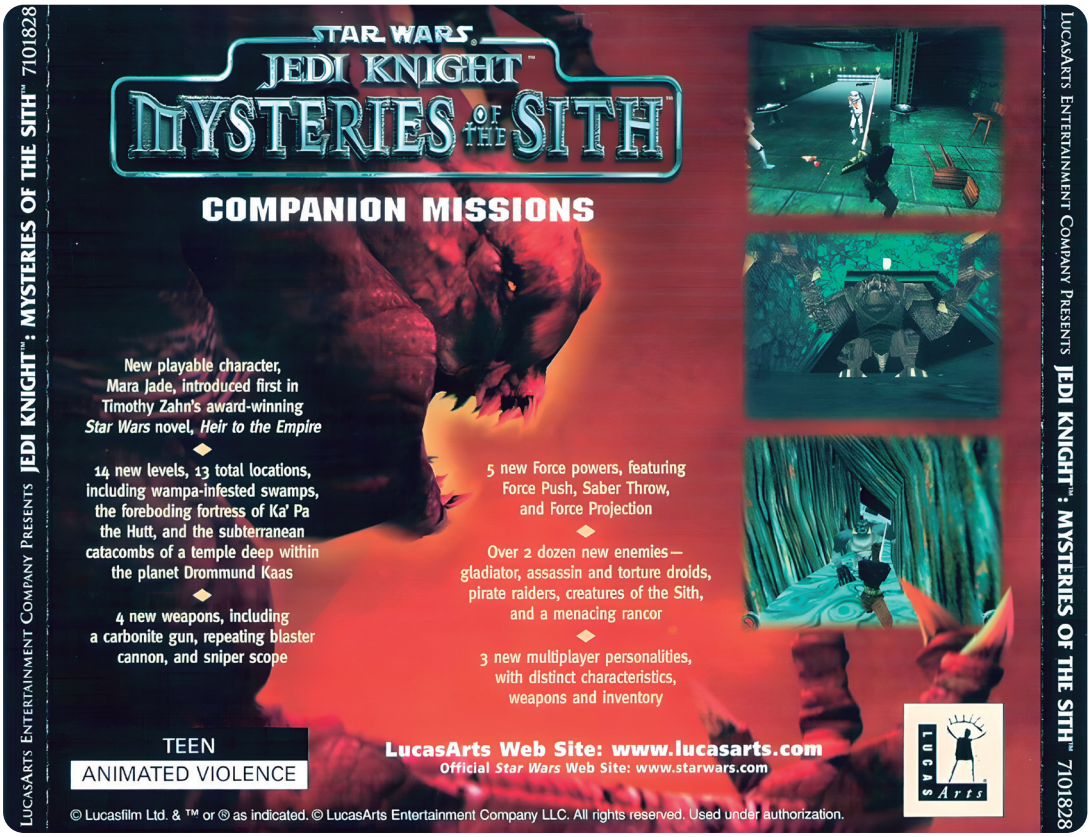
ERBE era una máquina engrasada que había sido capaz de poner a la venta, completamente doblados y traducidos, algunos de los últimos juegos antes de la llegada de **Mysteries of the Sith**: **Outlaws**, **X-Wing vs TIE Fighter**, **The Curse of Monkey Island** y, por supuesto, **Star Wars Jedi Knight Dark Forces II**.

Pero en nuestra nueva etapa en Anaya, algo dejó de funcionar como debía ya que los nuevos dueños, y sus acólitos de márketing, pensaron que los chicos de LucasArts aceptarían sus ocurrencias sin rechistar.

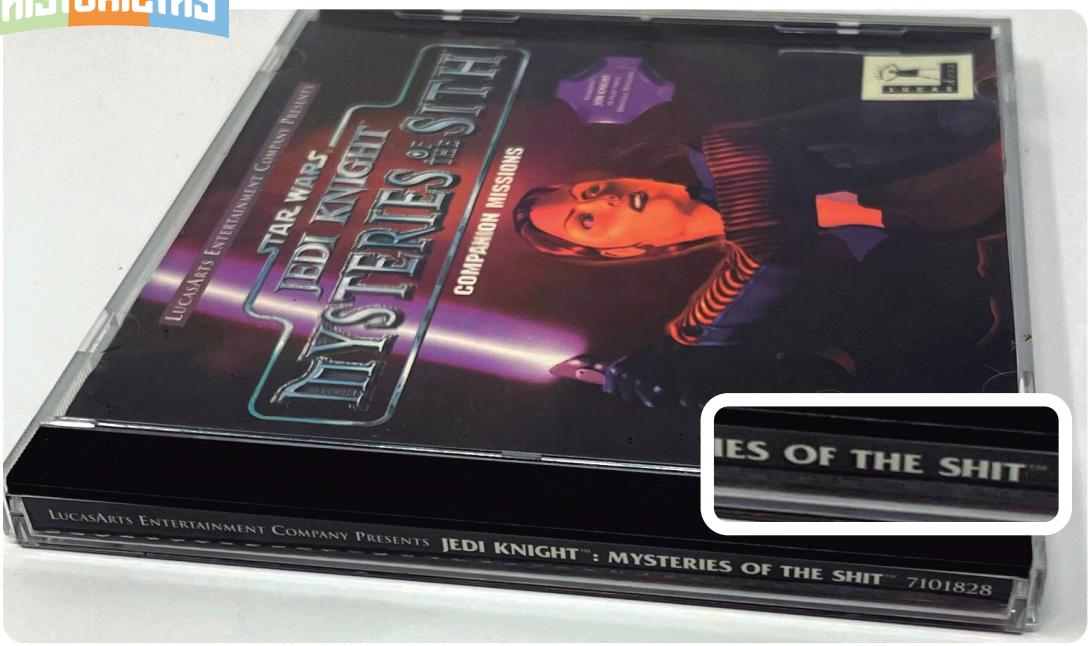
## Muchas misiones, ¿de mie*#@?

LucasArts había lanzado **Star Wars Jedi Knight Dark Forces II** en el año 1997 y ya para 1998 teníamos en camino un "Companion Missions" que no era otra cosa que lo que hoy, en 2025, llamaríamos un DLC. Con nuevas misiones, más historia y un personaje inédito que ya se podía ver desde la propia portada: **Mara Jade**.

Como era de esperar, **LucasArts** envió a ERBE todos los materiales para ir trabajando en su lanzamiento, con los artes finales, carátulas, "jewel case", etc. Precisamente, este último elemento iba a traer cola porque un baile de letras nos trajo uno de los momentos más divertidos (por decir algo) de nuestra breve




**"Jewel Case" del juego, en su parte posterior, que se puso a la venta en 1998 y que, como podéis ver, aparece con el nombre correcto. Como al final llegó a las tiendas.**




**Así se vieron las copias promocionales del juego cuando llegaron a ERBE Software las primeras unidades. Por desgracia, todas fueron destruidas (la foto es una recreación).**

estancia en Anaya. Y es que, de repente, los Caballeros Sith de **Star Wars** pasaron a ser "**Caballeros Shit**".

## ¿Quién ha puesto ahí esa maldita "h"?

El caso es que cuando uno es absorbido, algunos trabajos que se hacían de cierta manera pasan a las manos de empresas o externos afines a la nueva dirección. Eso nos sucedió, que todos estos trabajos que antes hacíamos en **ERBE** pasaron a otras manos, por lo que dejamos de controlarlos. Y así pasó.

Nadie detectó el error en ningún momento. Nadie fue capaz de verlo hasta la fase final de producción, cuando una caja con una remesa de unos pocos discos destinados para la prensa aterrizaron en nuestras oficinas. Los miembros de la vieja **ERBE**, que teníamos el ojo acostumbrado a detectar cualquier errata en algo relacionado con **LucasArts** (eran muy exigentes y puntillosos) vimos que **Mysteries of the Sith** se había transformado en el lateral del "jewel case" en **Mysteries of the Shit**. Obviamente había que parar máquinas, dejar de fabricar ese juego inmediatamente y corregirlo cuanto antes.

Tras dar la voz de alarma, alguien corrió a buscar y confiscar TODAS las unidades que ya estaban sobre nuestras mesas, y las guardó en una caja a buen recaudo para evitar que la mancha de chapapote se extendiera, en primer lugar, dentro de la propia oficina y que ningún superior pudiera echarle la bronca bajo amenaza de despido. En aquellos tiempos, dar motivos a **LucasArts** para marcharse de ERBE era poco menos que una razón de peso para acabar engordando las colas del paro. Aquel director de márketing fue el responsable de cambiar todos los métodos de trabajo que traíamos de antes y le dio el diseño a una empresa tan cara como poco entrenada en el arte de trabajar con la calidad que **LucasArts** te exigía, pero como venía trabajando con Anaya Multimedia desde...

Si creéis que alguien consiguió quedarse con uno de estos incunables os tengo que dar la mala noticia de que no fue así. El personaje tuvo más éxito tapando su error que evitándolo. Por un fugaz momento, aquellos **Caballeros Sith** de **Star Wars** acabaron por rebautizarse como **Caballeros Shit**. ¡Herejía!

# シルフィード

## 炸裂するか!? 宇宙の正義

3-Dシューティングゲーム

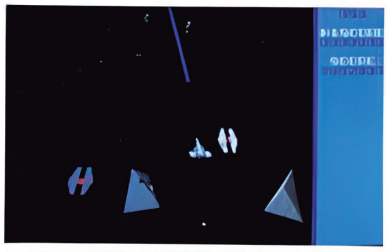
近日発売

PC-8801mk Ⅱ SR/FR/TR/MR

¥6,800　5"-2D

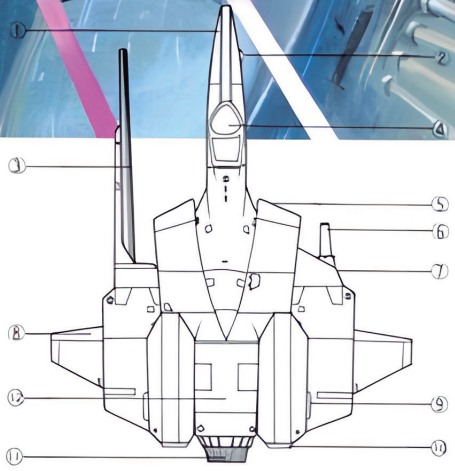
※NEC純正内蔵ドライブ以外では正常に動かないことがあります。

※画面写真は開発中のもので製品と異なることがあります。



続々と現れる敵艦の総攻撃に対し
君はどんな闘いを繰りひろげるか?
宇宙の秩序と平和は君の双肩に!

①巡航レーダー
②ポジションライト
③荷電粒子砲
④コックピット
⑤フロントバーニア
⑥CO₂レーザーガン
⑦多段式ウェポンキャリア
⑧タンクキャリア
⑨サイドバーニア
⑩補助バーニア
⑪リアバーニア
（メインバーニア）
⑫推進剤タンク



# PLACER CULPABLE

# El mejor fútbol siempre fue diminuto

**Para muchos, el fútbol en los videojuegos siempre ha sido una cuestión de realismo y espectáculo visual. Pocos saben apreciar que cuanto más pequeño, casi siempre es mejor.**

por **José Luis Sanz**

AMIGA

Corría 1990 cuando, a pocas semanas de que terminara el año, **Jon Hare** y **Chris Yates** se pusieron manos a la obra con un juego que iba a revolucionar para siempre el género de los títulos de fútbol. **Sensible Soccer** fue el sueño de dos ingleses por rendir un homenaje a una de las pasiones de sus vidas.

El equipo de **Sensible Software** trabajó con una plantilla muy reducida: **Jon Hare** se encargó del diseño y de las bases de datos de equipos, **Chris Yates** de la programación, **Stoo Cambridge** de los gráficos y **Richard Joséph** de la música. El objetivo era lograr que los gamers pudieran percibir una sensación de control absoluto sobre los futbolistas y sobre el balón, a diferencia de otros juegos que ponían el acento en aspectos más decorativos del deporte.

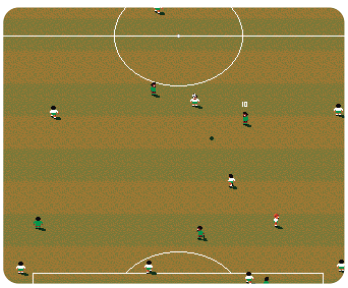
Si por algo se distinguía **Sensible Soccer** fue por su velocidad de movimiento y precisión. La vista aérea (no llegaba a ser cenital, pero casi), los jugadores diminutos y un sistema de control extremadamente "sensible" provocaban que el balón no permaneciera "pegado" a nuestros pies, por lo que »

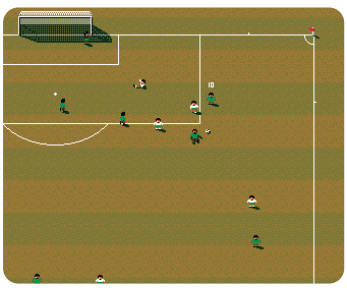
debíamos entrenar muuuucho tiempo para hacer giros, regates y disparos con algo de éxito. Encima, cuando el balón salía de nuestros pies, podíamos aplicarle efectos para darle rosca e intención.

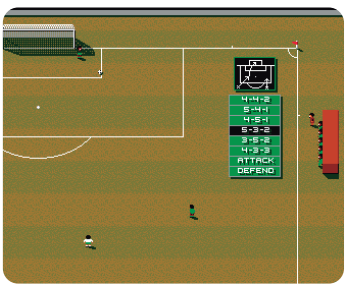
A lo anterior había que sumarle el hardware sobre el que corrió originalmente. Un **Amiga 500** que muchos soñábamos con tener en casa y que ayudó a que todo encajara a la perfección.

Pero a todo lo bueno de este **Sensible Soccer** tengo que añadir otra cosa: los torneos que nos echábamos en las redacciones donde trabajé. Tanto en Hobby Press con un Amiga 500, como en Grupo Zeta con Mega Drive, los torneos y piques entre miembros de la redacción son parte ya de su recuerdo. Con **Pepo** (The Scope) repitiendo una y otra vez la misma rutina para ganarnos los partidos. Es cierto que tener un Amiga 500 activo, a mano, para jugar hoy con él es complicado. Incluso recurrir a un emulador, que le quita parte de su gracia.

Para mí **Sensible Soccer** es un placer culpable que todavía hoy juego con nostalgia, sobre todo en su versión Mega Drive. Que es de los pocos cartuchos que guardo originales de la máquina. Como la caja de Amiga.







## Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adonay González Darias
Adrián Villa Muñoz
Agustin Jurado Mendez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sanchez
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marín Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejo Cabrera Dorta
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Ángel García García
Angel Luis Rojo Rosa
Angel Reyes Oliva García
Antoni Moragues Darder
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Marquez
Antonio Sánchez López
Arkretro
Arturo Blanco Pereiro
Avalonzgz
Benat González Aberasturi
Benjamin Mañas Cárdenas
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carlaidus
Carlos Casado Freire
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán Gil
Carlos Insúa De La Fuente
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Prados González
Cgmorcillo
Corvincustom
Cppsvx
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Herrero Valle
David Mazuelos Maraver
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Dcourense
Diego García Sanchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández Gutierrez
Eduardo Ramos Rodriguez
Egunsenti Elkartea
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Enrique Condo Folgado
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martín Laso
Ernesto Viejo
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Felix Paez Pavón
Fermín Bernaus Berraondo
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francesc Quilis
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Seller Rizo
Francisco Vera Soto
Gabriel García Pavía
Gamer De Usera
Gerard
Gonzalo Martín Sanchez
Gorka Touzon
Gowayn
Guillermo De Maria Madina
Gustavo Bernaldo De Quirós
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Hector Fraile Fuentes
Hector García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Hiromaru Hajime
Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock
Iñigo Gabilondo Cuellar
Itho

# Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra
Iván_R_Sprinter_Trueno_Ae86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rangel
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Álvarez Rodríguez
Javier Bardal Prieto
Javier De Miguel Varela
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jimenez Cidre
Javier Munarriz
Javierlarrosa
Jesús Fernanz Antón
Jesús Herrera Camara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sanchez Vigil De La Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Latorre Ferrando
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebria
José Ángel Nacar Perez
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Enrique García Martín
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jimenez
José Isaac Aranda Jimenez
José Jimenez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Cebrian Pague
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Martínez Aguilar
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Rafael Dieguez Molero
Josép David Ruiz Santos
Juan Antonio García De Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan De Sala Reina
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Torres García
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Manuel Méndez Rey
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Ramón González Sebal
Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Garrido Perez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lluis Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarria
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Perez De Mezquia Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodriguez
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Manuel Siles Martín
Marco Antonio González Muelas
Marcos Morcillo Rueda
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Angel Reyes Molon
Miguel Ángel Yestera Vaquero
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Nacho Abril
Natalia Rodriguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Niko Fdez De Las Heras Souto
Octavi Goñi Borrull
Oneredbox
Óscar Carreño Riera
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermudez
Pablo Rozadillas Perales
Papagamers
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
Powercmis
Rafael Alfaro
Rafael Carvajal Palacio
Rafael Martín Elvira
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raul Carrillo Aka Metsuke
Raul José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Ricard Meri Boronat
Roberto Martín Fernández
Román López Díaz De Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach
Rubén García Gómez
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubens Fernández Amoros
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Marquez Solis
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernández
Sergio Freire Astray
Sergio Suárez García
Simon Gómez Cabanelas
Stratojet
Superwoch
Takumi_Eol
Tom Gangoiti Medina
Tomas Martínez Sanchez
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Victor Diaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Victor Gómez García
Víctor Llamazares López
Victor Manuel Serrano Jimenez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Victor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

(*) Fecha de cierre del listado 10 de noviembre, 19:25h.

# PRÓXIMO NÚMERO

## Nº11_Invasión_total

Uno de los grandes videojuegos de finales de los 70 vuelve pero, en esta ocasión, os traemos una grandiosa **EXCLUSIVA** planetaria... **llena de invasores.**

¿Sabéis de qué hablamos?

## Space Invaders que estás en los cielos

## Taito... 1976


# STAFF

**Hecho con Pixels nº10**

**EDITA Y DISTRIBUYE**

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

**DIRECTOR**
José Luis Sanz

**FIRMAS INVITADAS**
Sonia Herranz, Marcos García, Juan Carlos Sanz, Javier Peinado, José Luis Molina y José L. Sanz Serna

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN**
José Luis Sanz

**SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS**
José Luis Sanz Serna

**IMPRIME**
Blanca impresores

**IMPRESO EN ESPAÑA**



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.



**Depósito Legal M-7077-2025**

**CONTACTO**
@HechoconPixels

**SOPORTE**
soporte@**hechoconpixels.com**

**TIENDA**
tienda@**hechoconpixels.com**

MECHA CON

# PIXELS

ISSN 3045-5901

PIXELS

10